INDEX 355 364 ISSN 1426-2843 CENA 5,00 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO 7 1999

NOWA ULEPSZONA FORMUŁA!

Nowe Amigi
Przegląd zapowiedzi nowych modeli

Trauma Zer0
Recenzja najnowszej strzelaniny

UŻYTKI
Mystic View
New Tracker-AHI
TMLG

Exodus
Strategia RTS „Made in Poland"!!!

Hallenturnier
Nowy menedżer piłkarski z FreyUS







ELBOX

AMIGA HARDWARE MANUFACTURER

PUNCHINELLO interfejs myszy PC

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 91% (AF nr 129 listopad 1999)

- umożliwia podłączenie do Amigi myszy lub trackballa PC
- obsługuje wszystkie standardy: Microsoft Mouse, Logitech Mouse, Mouse System Mouse
- obsługa 3 przycisków myszy

59,00

E/BOX ZORRO IV

- płyta ZORRO do A1200 w obudowach tower E/BOX, Infinitiv
- 5 slotów ZORRO II
- 2 sloty FAST ZORRO II (przełącznik do aktywacji podwójnej szybkości transferu w 2 pierwszych slotach ZORRO II dla kart graficznych DCE CyberVision 64 3D)
- 2 bardzo szybkie sloty ZORRO IV do karty graficznej i szybkiego kontrolera Fast ATA-2/EIDE
- 4 złącza portu zegara do karty I/O HyperPORT, karty muzycznej itp.
- opcjonalnie slot VIDEO

439,00

ROZSZERZENIA PAMIĘCI DO A500/500+/600/CDTV

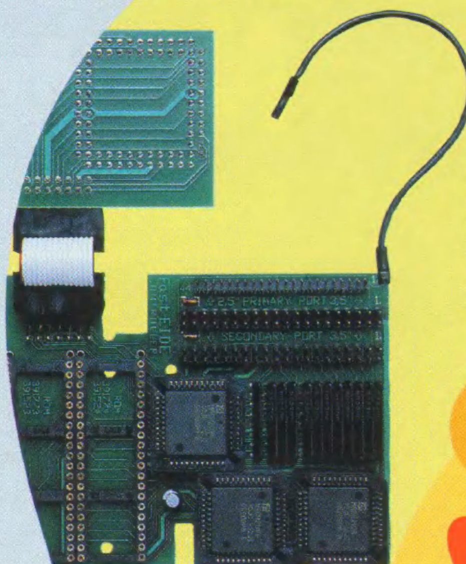
ELBOX 500/2MB	143,00
ELBOX 500/2MB z zegarem	167,00
ELBOX 500+/1MB	89,00
ELBOX 600/1MB	83,00
ELBOX 600/1MB z zegarem	109,00
ELBOX CDTV/2MB	179,00

ELBOX Fast ATA-2/EIDE

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 98%

Z najnowszymi twardymi dyskami transfer ponad 10 MB/s!

- kontroler Fast ATA-2 do A1200
- przyspiesza prace urządzeń EIDE do 600%
- umożliwia podłączenie 4 urządzeń EIDE (twardy dysk, CD-ROM, itp.)



- w komplecie oprogramowanie FastATA'99 do obsługi urządzeń EIDE
- w komplecie najszybszy system obsługi plików AllegroCDFS
- obsługa dysków o pojemności powyżej 4 GB

245,00

AllegroCDFS

Najszybszy CD filesystem do Amigi

ISO 9660, Joliet (Win95/98 long name), CDDA, UDF (Video DVD), RockRidge, Amiga Ext., Multisession, Amiga protection bit

99,00

4xEIDE`99+AllegroCDFS

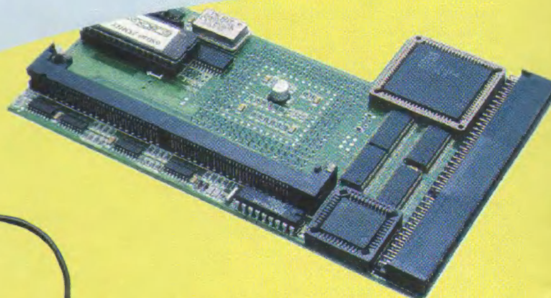
Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 92%

- buforowany interfejs 4xEIDE umożliwiający podłączenie do 4 urządzeń EIDE (twardy dysk, CD-ROM, itp.) do A1200 lub A600 (KS 3.0, 3.1)
- w komplecie oprogramowanie EIDE'99 do obsługi urządzeń EIDE (np. HDD, CD-ROM, ZIP, DVD)
- obsługa dysków o pojemności powyżej 4 GB

99,00

KARTY DO A1200

ELBOX 1200/4MB z zegarem	165,00
ELBOX 1200/0-8 z zegarem	149,00
ELBOX 1230-II 40MHz	325,00
APOLLO 1240/33MHZ	565,00
APOLLO 1240/40MHZ	695,00
APOLLO 1260/50MHZ	1385,00



DCE Blizzard 1240/25MHz	555,00
DCE Blizzard 1240/33MHz	595,00
DCE Blizzard 1240/40MHz	725,00
DCE Blizzard 1260/50MHz	1375,00

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 91% (AF nr 126 sierpień 1999)

Blizzard PPC	tel.
Viper PPC G3/G4	tel.

PAMIĘCI SIMM

8MB, 16MB, 32MB, 64MB — tel.

ELBOX FastATA-3/EIDE 4000 + AllegroCDFS

269,00

NAPĘDY CD-ROM

40x ATAPI (6 MB/s z FastATA-2)	179,00
48x ATAPI (7,2 MB/s z FastATA-2)	199,00

Przy zakupie napędu CD-ROM i kontrolera FastATA jednocześnie kontroler FastATA-2 10% taniej!

TWARDE DYSKI

6,4 GB Ultra DMA	439,00
8,4 GB Ultra DMA	499,00
13,5 GB Ultra DMA	655,00

Przy zakupie twardego dysku i kontrolera FastATA jednocześnie kontroler FastATA-2 10% taniej!

SCANDOUBLERY, FLICKERFIXERY

ELBOX SCANDOUBLER zewnętrzny	299,00
ELBOX SCANDOUBLER + FLICKERFIXER zewnętrzny	399,00

MONITORY

CTX 15"	699,00
BELINEA 15"	699,00

KARTY GRAFICZNE

DCE CyberVison 64 3D	tel.
BVision PPC	tel.

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 91%

KOMPUTERY

AMIGA 1200 E/BOX	1049,00
AMIGA 1200 E/BOX PLUS	1888,00

- HDD 6,4 GB, CD-ROM x 40, Fast ATA-2 1200 + AllegroCDFS, ROM 3.1, Workbench 3.1, klawiatura Win'95, mysz, obudowa tower E/BOX, zasilacz 230 W

OBUDOWY TOWER

E/BOX-II 1200	389,00
E/BOX-II 1200 230 W	449,00
Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 97%	
E/BOX 4000 230 W + ZORRO III (7xZORRO III, 5xISA, 2xVIDEO)	799,00
Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 92%	

AKCESORIA DO OBUDÓW TOWER

Zasilacz wewnętrzny 230 W	60,00
Adapter zasilania do E/BOX	35,00
PCMCIA adapter	45,00
Klawiatura Win'95	37,00
Taśma HDD/CD-ROM 2x3,5" 55 cm	13,00
Panel frontowy stacji dyskietek	35,00

ZASILACZ 230 W ZEWNĘTRZNY 89,00



OS 3.5 W SPRZEDAŻY OD 18.10.1999

OS 3.5	199,00
OS 3.5 + ROM 3.1	299,00

Obudowa Tower E/BOX



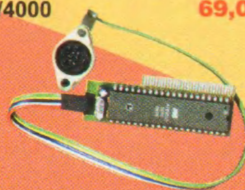
„Światła mrugające jak na statku kosmicznym Spielberga i mnóstwo innowacyjnych dodatków w komplecie – jest to najlepsza obudowa Tower ze wszystkich."
CU Amiga (Wielka Brytania)

Zamawiając obudowę Tower E/BOX 1200, E/BOX 4000 lub komputer Amiga 1200 E/BOX w przesyłce znajdziesz prezent* – podkładkę pod mysz z logo AMIGA.

* Ilość prezentów ograniczona.

ELBOX PC-KEY 20MHz

- uniwersalny interfejs klawiatury umożliwiający podłączenie do A1200, A600 dowolnej klawiatury: PC AT, PC Win'95, A3/4000 — 69,00





GRY

RED MARS CD	79,00
T-ZERO CD	164,00
NAPALM CD	179,00
FUNTURATUM	35,00

MODEMY, KONTROLERY I/O

HYPERPORT 460 Kb/s szybki port szeregowy do A1200	139,00
ZOLTRIX 56,6	329,00

PROGRAMY

TSS MEGA MIX CD	129,00
AMILOPEDIA CD	75,00
SUPER MEMO CD	65,00
AMITEKST PRO GOLD	49,00
MIODEK	45,00

KOPROCESORY

33MHz (40MHz) 68882 PLCC	99,00
40MHz (50MHz) 68882 PGA	145,00
Oscylator 33, 40MHz	15,00
Oscylator 50MHz	25,00
Oscylator 66, 80MHz	35,00

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny netto
Do cen należy doliczyć 22% VAT

Tel. 0-12 656 49 81
GSM 0-601 56 49 81

Pon.-pt. 9-17, sob. 11-15
e-mail: sales@elbox.com
http://www.elbox.com
ELBOX, 30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4

WYSYŁKA SERVISCO: przesyłka 1 kg – 19,00 zł; przesyłka 10 kg – 29,00 zł

SERVISCO – dostarczenie przesyłki: 24 godziny do większych miejscowości, 48 godzin do pozostałych ● POCZTA (tylko przesyłki o wartości do 163,00 zł) – dostarczenie przesyłki 2-5 dni; programy 7,00 zł; pozostałe przesyłki 13,00 ● Płatność przy odbiorze przesyłki ● Oferujemy tylko sprzęt fabrycznie nowy – nie prowadzimy sprzedaży ani skupu sprzętu używanego ● Prowadzimy również wysyłkową sprzedaż ratalną na cały kraj: pierwsza wpłata 10% wartości sprzętu, płatna przy odbiorze, okres kredytowania 3-24 miesiące ● Sprzedaż według aktualnej oferty handlowej ● Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny komputerów Amiga i akcesoriów do Amigi: ELBOX, ul. Lipowa 4 V p., 30-702 Kraków ● Pomoc techniczna: e-mail: support@elbox.com, tel. 0-12 423 66 77 wew. 1614 w godz. 11-15 ● Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog ● Cennik w internecie: wyślij e-mail zatytułowany ELBOX CENNIK na adres sales@albox.com

NASZE PRODUKTY MOŻNA RÓWNIEŻ KUPIĆ: **Białystok**: MASTER BIT, ul. św, Rocha 10/211; **Bydgoszcz**: ENDOR, ul. Glinki 33 B; **Chełm**: VIOLIN, ul. Lwowska 18 B; **Częstochowa**: BETA BIS, ul. Warszawska 42; **Gdynia**: ANIMART, ul. Olsztyńska 15; **Jastrzębie**: TESSA, ul. Arki Bożka 2; **Jelenia Góra**: ALEKSANDRA, ul. Piłsudskiego 16; **Katowice**: VEGA, Giełda Komputerowa; **Kraków**: BIT COMPUTER, ul . św. Krzyża 7; **Łódź**: ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111; **Łódź**: X-SOFT, ul. Piotrkowska 32 (D.H. I p.); **Poznań**: JOY, ul. Roosvelta 9; **Szczecin**: BIT BOX, ul. Kaszubska 17; **Tarnów**: AMI-TEL, ul. Graniczna 70; **Zamość**: AMI-COM, ul. Piłsudskiego 14/82; **Zamość**: SIMMBOX, l. ul. Graniczna 35.



AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl

WYDAWCA



NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Adam Bartniczak
(z-ca red. nacz.)

Artur Frankowski

WSPÓŁPRACA
Stefan Koralewski
Marcin Jaskólski
Grzegorz Kraszewski
Slayer/Appendix
JazzCat/Pic Saint Loop

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magdalena Kotulska

DRUK
Wydawnictwo PAW
Warszawa' Al. Jerozolimskie 232 A

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
tel. (0-22) 815-42-20

Od Redakcji

Nowa, ulepszona formuła – nie oznacza to, że ACS zwalcza łupież dwa razy silniej niż płonąca benzyna, ani że usuwa najgorsze plamy już przy temperaturze -15 stopni. W naszym przypadku oznacza to przebudowanie zawartości ACS, by dopasować go do sytuacji na rynku i uczynić przyjemniejszym w odbiorze. Zmiany obejmują także krążek, a po szczegóły odsyłam do działu Listy, ponieważ tutaj mam za mało miejsca.

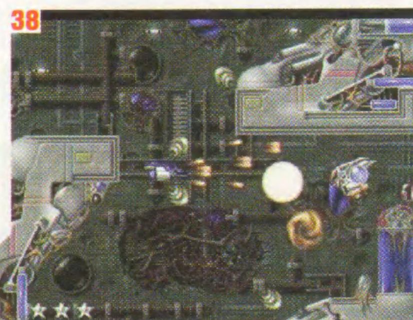
Tyle forma, a treść? Wraca Jabcok i to w dwóch postaciach: użytkowej i gierkowej. Nowy autor rubryki – STEad – zabdał o to, by opisywane programy i gry (a właściwie ich dema) znalazły się na coverCD. Odżywa także dział scenowy, tym razem pod wodzą Slayera/Appendix i JazzCata/Pic Saint Loup. Z tego, co obiecują autorzy, będzie to dział zróżnicowany: zamiast jednego serialu na jakiś temat, dwie strony co numer (w tym wyjątkowo jedna) zapełniane będą kilkoma mniejszymi tekstami oraz serwisem świeżych wieści. Jeśli macie jakieś sugestie, co powinno (a co nie) znaleźć się w dziale scenowym ACS, piszcie do Slayera (jego adres email znajdziecie w dziale scenowym).

Rafał Belke

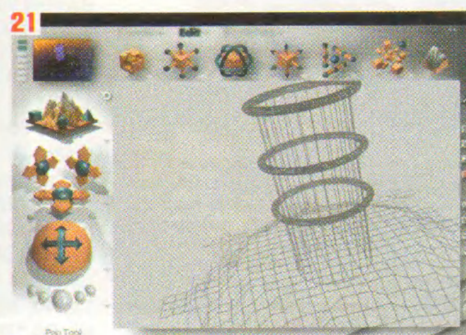
w numerze:


12


46


38


36


21

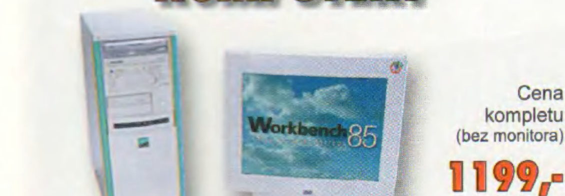
WSZYSTKIE PODANE CENY ZAWIERAJĄ JUŻ VAT (22%). Sprzedaż według aktualnej oferty handlowej. Na życzenie towar może być przesłany pocztą lub przez firmę kurierską - opłata przy odbiorze przesyłki. **PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ NA CAŁY KRAJ (RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO).** Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komputerach Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej). Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny prowadzimy tylko w siedzibie firmy.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA

0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT RATY

KOMPUTERY



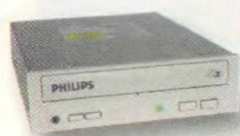
Cena kompletu (bez monitora)

1199,-

A1200 PERFECT pro:

- Amiga 1200 w obudowie tower PERFECTpro.
- zasilacz 250W, stacja dysków FDD 1,76 MB.
- mysz 320 DPI Amiga, klawiatura ergonomiczna.
- Workbench v3.1, ROM v3.1
- Gwarancja: 12 miesięcy.

NAPĘDY CD/CDR





NAPĘDY CDROM:	
CD 24x BTC	**159,-**
CD 32x Samsung	**171,-**
CD 36x Philips	**188,-**
CD 40x Philips	**219,-**
CD 40x Pioneer	**229,-**
NAGRYWARKI:	
CDRW 2/24 BTC	**739,-**
CDRW 2/24 Philips	**915,-**
PRZEWODY:	
CDKIT 2.5"	**40,-**
CDKIT 3.5"	**37,-**
CDKIT plus	**79,-**

W komplecie z napędem:

- sterowniki do A600/1200.
- pakiet oprogramowania do obsługi płyt AudioCD.
- przewód AudioCD.
- instrukcja instalacji (PL).
- Gwarancja 12 miesięcy.

Zewnętrzny Napęd CD - GCD

- wersja zewnętrzna napędu CD.
- matalowa obudowa z dodatkowymi złączami: audio stereo (2xchinch), IDE 40p. HDD.
- komplet przewodów do czytnika i dysku twardego.
- możliwość instalacji w obudowie tower.
- oprogramowanie w wersji instalacyjnej (GCD, Audio).

NAPĘDY GCD



GCD 8x Mitsumi	**169,-**
GCD 36x Philips	**267,-**

FAXMODEMY

Zoltrix 33.6 PC	**229,-**
Zoltrix 33.6 AMI	**279,-**
Zoltrix 56.8 AMI	**349,-**
Request 56.8	**365,-**
USR Sportster x2	**498,-**
PCMCIA 56.8	**TEL**

W komplecie z modemem:

- zasilacz, komplet przewodów.
- Na życzenie bezpłatne imienne konto internetowe.
- pakiet oprogramowania do internetu na dyskietkach lub płycie CD: dialer, przeglądarki www, irc, ftp, obsł. poczty email.
- oprogramowanie do obsługi fax'u.
- Instrukcja konfiguracji do internetu (PL).



PŁYTY CDROM

AMIGA GAMES #1 — **cena: 30,-**
Płyta zawiera 650MB gier dla każdej Amigi. Wszystkie gry w wersji playable. M.in.: Valhalla Trilogy, Wendetta, SlipStream, AlienBred 3d, The Killing Grounds, Breathless, Fears, Gloom, Nemac IV, Banshee, Syndicate, i inne.

AMIGA GAMES #2 — **cena: 30,-**
Niemal wszystkie wersje gry DOOM i wiele nowych poziomów i edytorów do nich, gry Descent, Quake demo, pełna wersja gry Dune, i inne

AMIGA GAMES #3 — **cena: 30,-**
Trapped-2 prv., FireWall, Foundation, Future Miner, JetPilot, Final Odyssey, Bos Car, Classic Racer, Diamond Caves 2, Command Strike, DeluxePacMan final, European Player Mananger, Fishing Fun, FlyingHigh, Five Dice i inne

AMIGA GAMES #4 — **cena: 30,-**
Największa kolekcja gier 3d: Doom 2 - Hell on Earth, Doom 2 final - Evilution, Doom 2 - The Plutonia Experiment, Heretic, Hexen oraz dodatkowo filmy, kody, dodatki, bonus games. Wszystko tylko na A1200.

SYSTEM CD — **cena: 30,-**
NA płycie Workbench w wersji 1.3, 2.0, 3.0. Dużo narzędzi typu FIlemaster, Diskmanager, programy do obsługi dysku (DiskSalv, Reorg), zainstalowane MUI, GNU C/C++, zestawy ikon, commodities, i inne.

WB TOOLS — **cena: 30,-**
tysiące małych, ale przydatnych programików do Workbench'a, łatki systemowe, ikony, sterowniki, biblioteki, antywirusy, fonty, datatypy, Magic WB, New Icons, podkłady na blat WB, oprogramowanie sieciowe, konwertery tekstu i wiele innych.

EMULATORY — **cena: 30,-**
płyta zawiera prawie wszystkie dotępne emulatory innych komputerów na Amigę: C64, Atari XL, Atari ST, ZX Spectrum, oraz inne wraz z porcją oprogramowania do nich: gry, demka, użytki i inne (350MB plików do Commodore64).

MAC EMULATOR + — **cena: 30,-**
nowy, kompletny emulator Mac'a SapeShifter 3.9, oraz oprogramowanie do niego - w sumie 650MB. Min. wymagania: A1200 i 4MB Fast Ram'u. Polska instrukcja.

MAC SOFT — **cena: 30,-**
wiele dobrych programów i gier z Mac'a: Eudora Light, FileMaker pro, Internet Exploler, Adobe Photoshop Trial, Quick Time, oraz gry: Civilization 2, Warcraft 2, Wolfenstein 3d, i inne. Polska instrukcja.

GRAPHICS SOFT — **cena: 30,-**
zbiór programów graficznych do uruchomienia bezpośrednio z CD. Edycja grafiki wektorowej i bitmapowej, otwarzacze do animacji itp. Dodatkowy katalog dla posiadaczy starszych amig lub mniej rozbudowanych (A500, A600, CDTV). Programy do drukowania, sterowniki do drukarek, kolorowe cliparty, oprogramowanie do przygotowania grafiki do internetu i inne.

OFFICE PRO — **cena: 30,-**
programy do biura, internetu i dla programistów: edytory tekstu, programy giełdowe i biznesowe, fonty wektorowe do PageStreama, oprogramowanie do sieci lokalnych, kompilatory języków programowania: Pascal, C, Amos, AmigaE, Basic, Amiga ROM Kernel Reference Manual. Dokumentacje standardów itp.

SCENEXPROLER II — **cena: 35,-**
najnowsze produkcje sceny amigowej: dema, moduły muz., rysunki, animacje, informacje i inne dodatki. Płyta wydana przez Cruel Brothers. Hit Roku 98.

PEŁNY i AKTUALNY KATALOG OPROGRAMOWANIA ORAZ SPRZĘTU WYSYŁAMY BEZPŁATNIE POCZTĄ. ZADZWOŃ !!!

KOMIS

- **Oferta sprzętu do Amigi "z drugiej ręki".**
- **Sprzedaż wysyłkowa.**
- **Wszystko w 100% sprawne.**
- **Udzielamy gwarancji !!!**

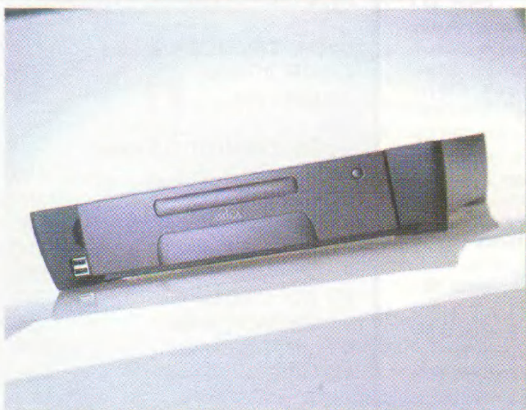
towar:	*cena:*	*gwarancja:*
KOMPUTERY		
Amiga 500	240,-	3 m-ce
Amiga 600	320,-	3 m-ce
Amiga 1200 v3.0	480,-	3 m-ce
Amiga CD32	240,-	3 m-ce
MONITORY		
Commodore M1084S	340,-	3 m-ce
Philips 8833 II S	360,-	
Microvitek 1438s	550,-	
DYSKI TWARDE 2.5 cala		
212MB Toshiba	275,-	3 m-ce
340MB IBM	276,-	6 m-cy
DYSKI TWARDE 3.5 cala		
340MB Seagate	160,-	3 m-ce
360MB IBM	180,-	3 m-ce
540MB Quantum	230,-	3 m-ce
540MB Seagate	250,-	12 m-cy
850MB Quantum	260,-	3 m-ce
1,2 GB Quantum	280,-	3 m-ce
1.6 GB WD Caviar	290,-	3 m-ce
2.1 GB Samsung	320,-	6 m-cy
4.0 GB WD Caviar	360,-	3 m-ce
NAPĘDY CDROM		
4x Mitsumi	90,-	1 m-c
8x Mitsumi,Sony,BTC	110,-	1 m-c
12x Creative	130,-	1 m-c
24x BTC	135,-	1 m-c
24x Samsung	140,-	3 m-ce
32x LG	145,-	1 m-c
ROZSZERZENIA I KARTY TURBO		
0.5 MB A500	35,-	6 m-cy
0.5 MB A500 zegar	45,-	6 m-cy
2.0 MB A500	70,-	6 m-cy
E1204 + 4MB	150,-	6 m-cy
E1208 (0-8MB)	150,-	6 m-cy
M-TEC 1230/28 MHz	220,-	6 m-cy
M-TEC 1230/42 MHz	230,-	6 m-cy
E1230/40 (0-8MB)	260,-	6 m-cy
E1230/40 MK2	300,-	6 m-cy
Blizzard 1230-IV	450,-	6 m-cy
Apollo 1240/25 MHz	450.-	3 m-ce
Apollo 1240/40 MHz	550,-	3 m-ce
VIDEO		
digitizer FG24	150,-	3 m-ce
digitizer FG24 plus	200,-	3 m-ce
genlocki, itp.	TEL	
I INNE		
stacja dysków A500	65,-	1 m-c
stacja dysków A600/1200	65,-	1 m-c
zasilacz PC 200W	40,-	3 m-ce
zasilacz Amiga 25W	45,-	3 m-ce
zasilacz Amiga 40W	55,-	3 m-ce
klawiatura A1200	40,-	6 m-cy
klawiatura A600	55,-	6 m-cy
klawiatura A500	55,-	6 m-cy
Obudowa Tower A1200 kpl.	180,-	3 m-ce

Podano ceny orientacyjne - szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie.
Rezygnując z gwarancji otrzymasz rabat.
Przyjmujemy sprzęt do komisu (tylko sprawny).

ZAPRASZAMY 9.00 - 17.00

tel. 0-81 887 59 47
tel. 0-81 887 59 57
tel. 0-602 63 50 51







Nieoczekiwana zmiana miejsc

Jim Collas nie jest już przewodniczącym firmy Amiga. Złożył rezygnację niedługo po tym, jak z Amigi zwolniony został Bill McEvan. Mimo zapewnień ze strony włodarzy, że Collas odszedł na własne życzenie, społeczność amigowa odebrała to zupełnie inaczej. Wszak Collas włożył sporo wysiłku w tworzenie wizji nowej Amigi, czemu miałby więc odejść tuż przed jej rynkową premierą? Znaczące postaci amigowego świata składają szczere podziękowania zarówno Collasowi, jak i McEvanowi. Sympatia użytkowników Amigi najwyraźniej jest po ich stronie.

Oprócz głosów pełnych rozczarowania pojawiają się jednak także pełne wiary w końcowe powodzenie działań Gatewaya. Wszak najważniejsi ludzie – projektanci i programiści – nadal pracują nad projektem. „Nic ważnego się nie stało. Należy się martwić, gdy zmienia się kierunek jazdy, a nie gdy wymienia się kierowcę". Jeszcze nie wiemy czy kierunek działań Amigi zostanie zmieniony, ale tak gwałtowne ruchy na pewno nie uspokoją rozgorączkowanej i zniecierpliwionej społeczności.

http://www.amiga.com

Podejrzenia

Nie wszyscy podzielają zdanie, że Gateway zamierza wyprodukować Amigę NG. Z poczynań tej firmy można wywnioskować, że bardzo interesuje ją home-networking czyli idea wpuszczenia sieci do domów większości przeciętnych, nie mających nic wspólnego z komputerami, mieszkańców. Urządzenia, przy pomocy których jednym kliknięciem czy wręcz werbalną komendą można złożyć zamówienie czy otrzymać porcję najnowszych informacji z wybranej dziedziny – to niedaleka przyszłość. Takie urządzenia chce produkować i sprzedawać Gateway. Czy kupił Amigę, aby wykorzystać jej strukturę i system operacyjny do realizacji tych planów? Nowy szef Amigi, Tom Schmidt stwierdził, że Amiga to coś więcej, niż jeden system operacyjny i jedna architektura. Nowa Amiga ma być czymś rewolucyjnym, na dodatek silnie związanym z Internetem. Czyżby podejrzenia miały się sprawdzić? Na razie nie wiadomo i dopóki się nie okaże, radzimy zachować spokój.

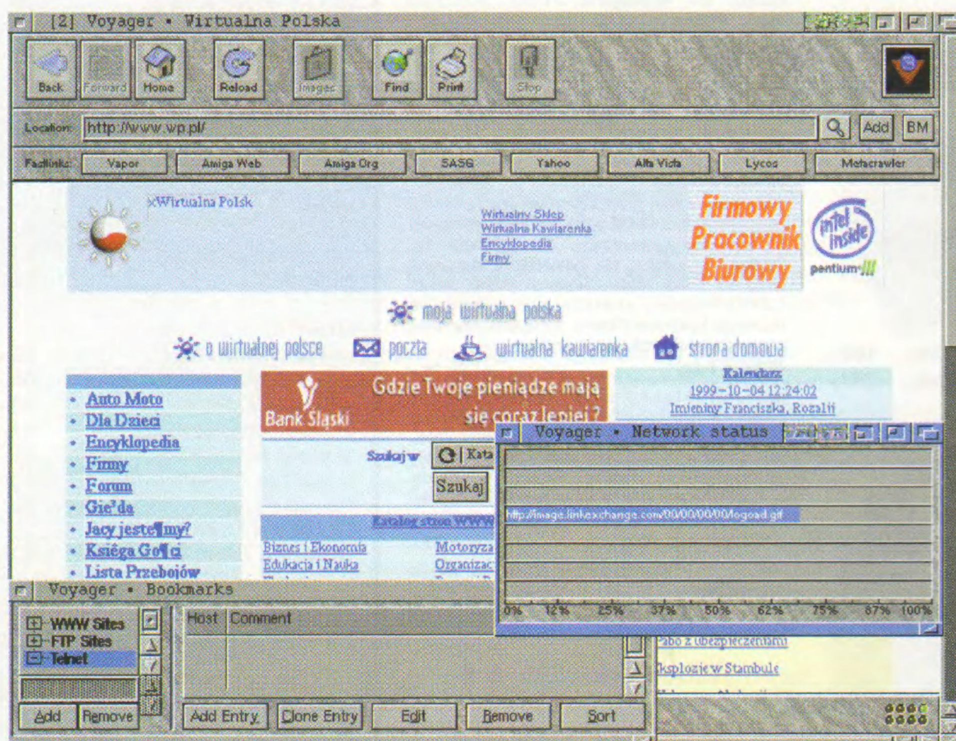
Na całym zamieszaniu wokół Amigi NG na pewno skorzystają firmy QNX i Phase 5, które lansują swój własny komputer – Amirage – jako następcę Amigi 68K. Więcej informacji o projekcie Amirage na stronie 22.

Podziękowania

W swym pierwszym publicznym wystąpieniu jako przewodniczący firmy Amiga, Tom Schmidt serdecznie podziękował swemu poprzednikowi, Jimowi Collasowi, za wysiłek włożony w prace nad Amigą. Pan Schmidt podziękował szczególnie za „wizję Amigi, jaką stworzył Jim". Dziękujemy za wizje, wolimy nowy komputer. Nowy szef Amigi nie jest „zielony" jeżeli chodzi o Ami. Od kwietnia był dyrektorem jednego z departamentów. Schmidt zapewnił, że stworzone przez ostatnich kilka miesięcy plany i strategie będą realizowane.

Reakcja firm

Firmy wydające programy na Amigę zareagowały na najnowsze wieści z siedziby Amigi. Darkage Software (twórcy między innymi Tales of Heaven) zapewnili, że będą pisali gry wyłą-





cznie na klasyczną Amigę. Z kolei Digital Images zawiesiła pisanie programów na klasyczny model Amigi (z wyjątkiem Space Station 3000 i Wipeout 2097). W interesie wszystkich leży jak najszybsze sprecyzowanie: co i kiedy.

Browsery

Ukazała się trzecia już wersja prerelease Voyagera 3. Pomimo brakujących opcji, pomniejszych błędów itp. autorzy na bieżąco chcą informować użytkowników o postępach w pracy (wszak konkurencja nie śpi, ale o tym za chwilę). Co nowego w V3? Implementacja HTML 1.1 oraz FTP Resume, support dla OpenSSL, cookie browser, opcja zarządzania hasłami do poszczególnych stron, poprawione błędy, jakie wykryto w poprzedniej wersji prerelease.

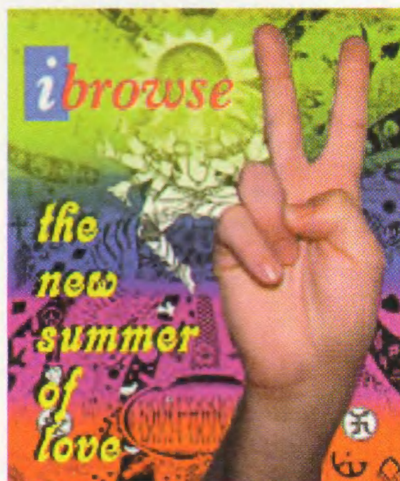
Jak wspomniałem, konkurencja czuwa. Ukazała się pełna wersja programu IBrowse 2. Najważniejszą zmianą jest wbudowanie interpretera Javy (w obecnych czasach coraz więcej stron wykorzystuje ten język). Postaramy się wkrótce napisać więcej o tej przeglądarce.

http://ftp.us.vapor.com/voyager/

ttp://www.hisoft.co.uk/amigashop/ibrowse.html

fxPaint

Najprawdopodobniej już na targach w Kolonii



odbędzie się premiera nowego programu graficznego fxPaint. Wszystkie możliwości programu, o których zaraz, są już gotowe, a prace wkroczyły w końcową fazę (szlifowanie i testowanie). Cóż zatem zaoferuje nowy program? Support dla tabliczek graficznych, obsługa TIFFów, współpraca z OS 3.5 (ikonki, sterowniki do drukarek, datatypes), rozbudowane opcje do tworzenia ognia (specjalny plugin Pyro), dodatkowe pluginy rozszerzające możliwości programu, współpraca z ICS Color Calibration System (stworzonym przez Wolfa Fausta), tworzenie histogramów, eksport zbiorów zdjęć w formacie HTML (przydatne przy tworzeniu internetowych galerii), system pomocy on-line (działający w multitaskingu) oraz wiele innych, unikatowych nie tylko jeśli chodzi o Amigę, funkcji.

http://www.innovative-web.de/

Szybsze transfery

Firma Elbox wprowadziła na rynek oprogramowanie dla kontrolerów FastATA/PowerFlyer/Winner HighSpeed o nazwie FastATA'99 ver.4.x (o kontrolerach rodem z Elboxu już niedługo na łamach ACS). Dzięki temu najszybsze urządzenia (twarde dyski EIDE/UltraATA) mogą osiągać transfer rzędu 10 MB/s, a czytniki CD do 7 MB/s. Począwszy od wersji 4.0 użytkownicy bez problemów mogą podłączać dyski o pojemności większej niż 4 GB. Kontroler FAST ATA-2/EIDE (który już otrzymaliśmy do testów) pozwala na otrzymanie maksymalnego transferu rzędu 16,6 MB/s (w trybie PIO 4). Kontroler umożliwia podłączenie do Amigi do czterech urządzeń IDE/ATA/EIDE/ATAPI (CD-ROMy, nagrywarki CD-R i CD-RW, twarde dyski, Omega Zip itp.).

ProStationAudio

Firma AudioLabs stworzyła nowy program do obróbki dźwięku – ProStationAudio. Program pozwala na wymianę plików dźwiękowych pomiędzy różnymi platformami (Windows, MacOS, Unix) oraz urządzeniami (DraCo, NewTek Toaster/Flyer, AD516/Studio16). Zaimplementowano rozkodowywanie MP3, dzięki czemu ściągnięcie, obróbka i zgranie empega jako CDDA nie stanowi większego problemu. Oprócz standardowych opcji obróbki dźwięku ProStationAudio oferuje wiele nowatorskich możliwości. Z pewnością nie jest to program dla początkującego muzyka, ale soft do realizacji półprofesjonalnych, o ile nie profesjonalnych projektów (niech świadczy o tym cena – 395 dolarów; dla zarejestrowanych użytkowników AudioLab16 – tylko 245 dolarów). Demonstracyjna wersja ProStationAudio znajduje się na stronie:

http://usa.audiolabs.it

Fusion PPC

Pierwsza powerowa wersja tego emulatora Maca będzie zgodna z WarpOS, gdyż to właśnie WarpOS jest oficjalnym systemem operacyjnym dla PPC w OS 3.5. Powstanie także wersja zgodna z QNX/PowerUp, ale nastąpi to po ukazaniu się rywala AmigaOS na rynku.

AHI PPC

Powerowa wersja AHI jest dużo szybsza, a co ważne w obecnej fazie - stabilna. Już wkrótce można spodziewać się wersji beta AHI PPC.

http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html

AmiPolsat

W telegazecie telewizji Polsat, na stronie 406 powstał dział poświęcony Amidze, prowadzony przez Wojciecha Zatorskiego i Andrzeja Dębickiego. Znajdują się tam nowinki dotyczące naszego komputera oraz informacje o spotkaniach Amigowców.

Satellite '99

Grupy APPENDIX i PIC SAINT LOUP mają zaszczyt po raz drugi zaprosić na Szczecińskie Odloty Amigowe, czyli SATELLiTE '99 party. Recenzję pierwszej edycji mogliście przeczytać na łamach ACS. Poprzednią imprezę organizatorzy (i nie tylko oni) uważają za udaną i obiecują, że dadzą z siebie wszystko, aby tegoroczna edycja była jeszcze lepsza. Dokładna data jak i miejsce party nie są jeszcze ustalone. planowana data: jak w roku ubiegłym listopad. Znane natomiast są ceny wejściówek – 30 zł od osoby. Tak jak było poprzednio, przyjezdni z komputerami zapłacą mniej, bo 24 zł, płeć piękna i obcokrajowcy wejdą za darmo, a dresiarze za 60 zł.

Stale uaktualniane informacje są dostępne na stronie:

www.appendix.optimus.wroc.pl

Bezpośredni kontakt z organizatorami:

e-mail:

madbart@jormas.com

madbart@optimus.wroc.pl

telefon:

0601-534875 (Madbart; prosić Bartka)

091-4282732 (Enter; prosić Radka)

BBS:

091-4879493 (TheSect! board)



Nasz email: rbm@wa.onet.pl Adres: Amiga Computer Studio, Marsa 6, 04-202 Warszawa

Dziś jeden, wielki list otwarty do czytelników ACS. W zasadzie normalnie nie powinienem o tym pisać, tylko wyszczerzyć zęby i powtarzać, że mamy się doskonale, ale ACS już od dawna nie jest normalnym pismem i nie traktuje o normalnym rynku, więc co tam...

Od początku: jakiś czas temu udało się wreszcie ustabilizować cykl wydawniczy ACS – ukazywaliśmy się co miesiąc. Tworzenie pisma szło składnie, a nasze wydawnictwo (czyli CGS) nie narzekało, że musi dokładać. Wydawało się, że lepiej być nie może.

Tymczasem

CIOS PRZYSZEDŁ Z NAJMNIEJ OCZEKIWANEJ STRONY:

zaczęło nam brakować materiałów! Na początku myśleliśmy, że autorzy pochłonięci są „sezonem zaliczeniowym" na studiach, ale po jakimś czasie stan się nie poprawił. Odechciało się ludziom pisać czy nie mieli o czym? Do tej pory nie wiem, ale podejrzewam że zaspokoili już chęć zobaczenia swojego nazwiska w czasopiśmie, a motywacja finansowa była zbyt słaba. W każdym razie zacząłem w coraz większym stopniu wykorzystywać rezerwy tekstów. Sytuację nieco ratowała burzliwa polemika rozpętana przez Tinnera (ale nie została opublikowana, by „zapchać miejsce", wręcz przeciwnie: ten „przeciąg" był ważny i potrzebny).

W końcu jednak zapasy stopniały i ACS 5/99 przypominał już ciastko z dziurką: gdy nadszedł termin oddania go do druku, w planie numeru ziała kilkustronicowa dziura. Stąd opóźnienie – dopóki nie napłynęły nowe artykuły, nie mogliśmy wydać numeru! A chcąc to jak najszybciej zrobić, przyjmowałem do druku teksty o mniej ważnej tematyce, które w normalnym przypadku odłożyłbym do rezerw i być może nigdy nie wykorzystał. To z kolei obniżało poziom zawartości pisma.

Siedząc nad tym ciastkiem z dziurką zacząłem obejmować całą sytuację: wyglądało na to, że wszystko dookoła się wali. Zagraniczni producenci softu milknęli jeden po drugim, co poważnie uszczupliło strumyczek przysyłanego nam oprogramowania do testów i skazywało na opisywanie tylko niekomercyjnych rzeczy z Aminetu. Z polskimi dystrybutorami także nie bardzo można było się dogadać: przykładem niech będzie karta B-Vision, którą miesiącami bezskutecznie starałem się wydostać do testów od firm, które rzekomo mają ją w sprzedaży. W działce gier nędza: dużo obietnic wspaniałych produkcji, mało konkretnych wyników, na rynku komercyjnym wychodziły trzy gry na krzyż i były koszmarne (jedynym wyjątkiem był IMHO Napalm). Dział recenzji gier trzeba było zapychać starociami, bo nie było o czym pisać. A shareware, jak to shareware – nie imponowały jakością. W części użytkowej dziura i spadek poziomu. Jakby tego było mało, doszły jeszcze dość niefrasobliwe zachowania wewnątrzredakcyjne narażające ACS na dalsze opóźnienia i niezadowolenie Czytelników.

Mając taki obraz, zadałem sobie pytanie: czy powinienem to nadal firmować własnym nazwiskiem? Czy mam prawo żądać od Was (pośrednio) pieniędzy za magazyn, w którym kuleje tyle elementów? Poprawa sytuacji wymagała diametralnych zmian na wielu obszarach, ale jak sprawić, by polskie i zagraniczne firmy amigowe oferowały więcej produktów (które moglibyśmy testować)? Jak odwieść producentów gier od tworzenia łajna? Jak pozyskać nowych współpracowników, skoro wierszówka w ACS jest tragicznie niska? Przez moment pogrążyłem się w fatalizmie, pozwalając ACSowi dryfować w nieciekawym kierunku i marząc o tym, by w redakcji pojawił się jakiś energiczny Amigowiec i zakrzyknął: „Chcę przejąć prowadzenie ACSu, bo ten Belke to cienias. Zrobię to lepiej". Oczywiście nie było na to szansy – nie mogłem sobie po prostu „wysiąść".

Wtedy do akcji wkroczył Adam Bartniczak, który zajmuje się w CGSie składem (DTP) pism ACS i PSM, a prywatnie jest Amigowcem. Podejrzewając, że poza narzekaniem niewiele sam zdziałam, podjął się opieki nad naszym coverCD, co zdjęło mi jeden problem z głowy. W tym samym czasie Stefan „STEad" Koralewski zasypał mnie nowymi pomysłami na teksty do ACS (m.in. wskrzeszenie Jabcoka w rozszerzonej formie), a kiedy dowiedział się, że robię poważny „przeciąg" w ACS, zaproponował zrobienie „wywiadu środowiskowego" wśród Amigowców na temat pisma, by zmiany wychodziły naprzeciw oczekiwaniom. No i „R2D2" Frankowski – od dłuższego czasu trzymał w garści praktycznie całą część gierkową i newsową i nie zamierzał się wycofywać. A skoro pod ręką są ludzie, którym jeszcze zależy, trzeba działać. Dlatego

ODŚWIEŻYLIŚMY POSTAĆ ACS,

wpływając na to, na co mogliśmy. Skorzystaliśmy przy tym z wyników „wywiadu środowiskowego" przeprowadzonego przez STEada. Po kolei:

1. Zamieniliśmy kolejność działów: teraz gry są na końcu. Ten manewr podkreśla to, o czym wiadomo już od dawna: ACS nie jest pismem przede wszystkim dla graczy. Nie chodzi o to, że staramy się na siłę uciec od tego wizerunku, ale po prostu amigowy rynek gier jest marny i już dawno przestał być „wiodącą siłą" Amigi. Nie ma więc sensu sztuczne nadmuchiwanie tej działki.

2. Wraca Jabcok i stały dział scenowy; pisałem o tym we wstępniaku.

3. Zmieniliśmy układ kolumn na stronach pisma: teraz są trzy szersze zamiast czterech węższych, co ułatwi czytanie. Przy okazji wprowadziliśmy kilka zmian estetycznych, np. zmiana czcionki tytułów. Od następnego numeru planujemy dalsze urozmaicenie wyglądu stron: cytaty większą czcionką, ramki itp.

4. Naszym coverCD opiekuje się teraz Adam Bartniczak, co pociąga za sobą zmiany jego zawartości (cedeka, nie Adama :). Jeśli macie jakieś sugestie odnośnie formy naszego krążka albo chcecie podrzucić dane na cover, kierujcie je emailem na mój adres lub zwykłą pocztą na adres redakcji. A co się zmieniło? Przede wszystkim z płyty zniknęły pliki systemowe (których w zasadzie nigdy nie powinno tam być) – teraz krążek opiera się na zasobach Waszych twardych dysków: tam szuka potrzebnych bibliotek, komend itp. Większość programów/gier bez problemu odpala się korzystając z podstawowych plików systemowych, inne jeśli potrzebują np. jakiejś egzotycznej biblioteki, mają ją w zestawie lub jest to wyraźnie zasygnalizowane w instrukcji.

Programy/gry umieszczone na dysku są rozpakowane i w takiej postaci, w jakiej autor dostarczył je do nas, wrzucił na Aminet itp. Czasem trzeba odpalić program instalujący na partycję systemową odpowiednie pliki lub cały pakiet. Podobnie jest, gdy odpalony program/gra generuje requester mówiący, że płyta ACS cover jest zabezpieczona przed zapisem – wtedy trzeba całą szufladę z programem/grą przegrać na twardy dysk, żeby umożliwić mu/jej nagrywanie danych (preferencji, stanu gry itp.).

Katalogi z danymi (obrazki, moduły itp.) nie zawierają ikon i wygodnie można je przeglądać ulubionym filemanagerem (FileMaster, Opus). Dla zwolenników przeglądania zasobów płyty spod Workbencha przygotowaliśmy dodatkowe udogodnienia: w katalogu _Tools jest zestaw programów do oglądania/odsłuchiwania danych. Polecamy trzymać to okienko otwarte w rogu ekranu i w razie natrafienia na katalog z danymi (okienko z listą nazw zamiast ikon) uruchomić odpowiedni program. Przykład: mamy otwarte okienko z obrazkami. Uruchamiamy Visage (dla AGA lub ECS), który otworzy requester wyboru plików. Teraz przeciągamy jedną z nazw z okienka z obrazkami do tegoż requestera – pojawia się w nim zawartość katalogu z obrazkami. Jeśli chcemy obejrzeć tylko ten jeden obrazek, klikamy na OK lub wciskamy [Enter]. Jeśli interesują nas wszystkie obrazki z katalogu, kasujemy nazwę pliku na dole requestera i klikamy na OK lub wciskamy [Enter] – Visage wyświetli wszystkie obrazki z katalogu (jeśli natrafi na inne dane, wygeneruje requester, że nie może wyświetlić danego pliku, wtedy trzeba potwierdzić, a program wróci do przeglądania). Inny sposób: klikamy raz na program do odtwarzania/wyświetlania danych, a następnie trzymając [Shift] zaznaczamy jeden lub kilka plików, które chcemy obejrzeć/usłyszeć. Na ostatnim klikamy dwa razy i rozpoczyna się przeglądanie. Ponadto jeśli program wyświetla własne GUI (np. HippoPlayer do modułów), można spróbować przeciągnięcia pliku z danymi na GUI. Jak widać, możliwości jest sporo i nikt nie powinien mieć kłopotu.

To najważniejsze zmiany, w ACS jest jeszcze szereg mniejszych modyfikacji.

O ironio! Kiedy już na serio zabraliśmy się za „odnawianie" pisma, w Internecie wybuchła plotka, że ACS przestał się ukazywać. Gdy wpadałem do redakcji, zaczynałem dzień od odpowiedzi na furę emaili z cyklu „Czy to prawda, że ACS padł?". Stąd między innymi ten tekst. W tej chwili

SYTUACJA JEST NASTĘPUJĄCA:

ACS przeszedł serię zmian. NIE BYLIŚMY w tym roku ani razu nierentowni, a wydawca dał gwarancję, że będziemy się ukazywać przynajmniej do końca roku. Wtedy nastąpi rozrachunek: jeżeli pismo odżyje, wróci do w miarę regularnego cyklu wydawniczego i będzie komu je czytać, będzie się ukazywać dalej. Uporaliśmy się z większością problemów; jedyne, czego nam teraz brakuje, to napływ świeżych programów, sprzętu i gier od producentów (na co nie mamy wpływu, bo nie możemy nikomu nakazać „produkujcie więcej") oraz napływ ciekawych tekstów, głównie do części użytkowej (od czego zależy regularność ukazywania się ACS). I tu apel do amigowych zapaleńców: piszcie. O programach, które wyłowiliście z Aminetu, o sposobie wykorzystania Amigi w procesie tworzenia, o ciekawym sprzęcie, własnoręcznych przeróbkach itd. Jeśli jesteście nieźli w jakiejś dziedzinie, chcielibyście opisać sposób posługiwania się Amigą do osiągnięcia określonego celu (np. napisania, złożenia i wydrukowania pracy magisterskiej) lub po prostu chcecie szczegółowo opisać jakiś program, by początkujący wiedzieli, jak go obsłużyć, na Waszą wiedzę czeka dział Szkółka. Jeśli macie coś do powiedzenia, zawsze znajdzie się miejsce na publicystykę. Kontaktujcie się ze mną w sprawie tekstów najlepiej emailem – możecie wtedy uzgodnić temat artykułu zanim go napiszecie, co może zaoszczędzić Wam pracy (gdy np. już kto inny napisał na dany temat). My, rdzeń redakcji, postaramy się wyławiać i opisywać komercyjne użytki, gry i sprzęt.

Żeby wszystko było jasne: nie napisałem tego wszystkiego, żeby wyładować swoją gorycz (nie odczuwam jej), sprowokować jakieś patriotyczne zrywy czy coś w tym stylu. Nie jest to także błaganie o pomoc. ACS nie jest moją ostatnią deską ratunku – utrzymuję się z prowadzenia PlayStation Magazynu i gdyby chodziło o forsę, już dawno zrezygnowałbym z prowadzenia ACS, bo to słabo płatne zajęcie. Jeśli ACS padnie, nic mi się nie stanie (poza żalem, że umarło pismo, które przez lata „karmiłem własną piersią"). To jest umowa: potrzebujemy Waszych tekstów. Nie oferujemy (a w zasadzie wydawnictwo CGS nie oferuje) wielkich sum za Wasze artykuły, ale są one niezbędne, jeśli chcecie, by ACS dalej się ukazywał. Jeśli nie, nie ma sprawy – wraz z nowym rokiem rozejdziemy się w swoich kierunkach, a ja nie będę miał do nikogo pretensji. Taki układ.

Rafał Belke



Dreenshar - 35 zł
Wyzwanie kierowane do miłośników gier RPG. Kilkanaście wypełnionych zasadzkami labiryntów! Elementy gry przygodowej i logicznej.



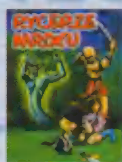
Szachista - 35 zł
Program szachowy! Zaawansowane algorytmy rozgrywające, zadania szachowe, trzy poziomy trudności. Partner i nauczyciel gry w szachy!



W potrzasku - 35 zł
Rozbudowana gra RPG. Rozległe, pełne wrogów labirynty. Kilkadziesiąt zadań do wykonania. Droga do wolności prowadzi przez piekło.



Wacuś the detective - 35 zł
Nieprzeciętna gra zręcznościowo platformowa. Trzy rozbudowane światy. Zabawna grafika i animacje. Dziesiątki przeciwników. *(gra wymaga 1MB Chip RAM)*



Rycerze Mroku - 35 zł
Walczysz aby przeżyć! Digitalizowane postacie przeciwników i scenerie walki. Realistycznie przedstawione zmęczenie i refleks walczących. *(gra wymaga 1MB Chip RAM)*



Skaut Kwatermaster - 29 zł**
Gra przygodowa... Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona **ZŁOTYM DYSKIEM** przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje!



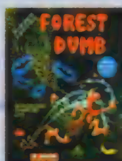
Astral - 29 zł
Gra platformowa. Labiryntówka z prawdziwą 'magiczną' grafiką. Mroczny świat magii czeka na Ciebie. Szesnaście poziomów magicznych przygód.



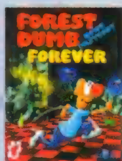
Mr TOMATO - 29 zł**
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie dla Ciebie!



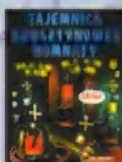
Eskadra - 29 zł
Kto z nas nie kłócił się ze znajomymi? A kto wpadł na pomysł rozwiązania kłótni w powietrzu?! Uczynili to autorzy ESKADRY! Walka rozgrywa się w kilku sceneriach, a grać możesz z kolegą, komputerem lub oboma jednocześnie.



Forest Dumb - 29 zł**
Gra zręcznościowa. Doskonałą gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja rozrywki!



Tajemnica Bursztynowej Komnaty - 29 zł
Gra przygodowa. Ponad 50 lokacji, digitalizowane plenery, a wszystko w 4096 kolorach. Spróbuj odnaleźć skarb.



Mega Blast - 25 zł
Gra zręcznościowa. Ulepszony "klon" Dyna Blast. Dziesiątki labiryntów, mnóstwo niespodzianek, intelegentni przeciwnicy. Możliwość jednoczesnej gry do sześciu osób.



Skarb Templariuszy - 29 zł
Gra przygodowa przenosząca w świat lochów i baszt zamku Templariuszy. Sekretne znaki, tajemnice i zagadki w drodze do legendarnego skarbca.



Łowca głów - 25 zł
Rozbudowana gra zręcznościowa, w której niespodzianki i pułapki spotyka się na każdym kroku. Wśród kilkudziesięciu scenerii odbywa się niezwykłe polowanie.



Brydż - 25 zł
Program przybliżający zasady brydża, jedynej gry karcianej, która określana jest mianem sportu. Dzięki zachowaniu reguł gry, program jest nauczycielem i niezłym przeciwnikiem.



Alien Target - 29 zł
Świetna strzelanka. Musisz być szybszy od przybyłych z kosmosu "obcych". Cztery poziomy, setki przeciwników.



Sen - 29 zł
Rozbudowana gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w koszmarnym śnie. Skanowana grafika, niezwykłe zagadki.



Monster - 25 zł
Mroczny klimat, a w nim dużo walki z nacierającymi przeciwnikami. Dwadzieścia poziomów z grafiką 3D. UWAGA: wymaga A1200.

UWAGA: ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD).

LK AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

tel: (17) 85 22 707
amiga@lkavalon.com

SUPER OKAZJA! 4 gry za cenę 3!
Jeżeli zamówisz trzy dowolne gry z tej oferty, to wybraną przez siebie czwartą dostaniesz za 1 zł!!!

Pisz, dzwoń, zamawiaj i oszczędzaj!

Za gry płacisz przy odbiorze przesyłki. Do wartości zamówionych gier doliczamy koszty pocztowe w wysokości 7 zł. Zamawiając podaj drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym, typ komputera, tytuły zamawianych gier oraz, przy jednorazowym zamówieniu 3 gier, tytuł gry za 1 zł.

PROLINE SOFTWARE

tel. (0-601) 350-400
(pon. – pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 14)

KOMPAKTY

- ACS z kompaktem 19 zł (archiwa 16 zł)
- Kompakty „Magazynu Amiga"
- Oprogramowanie (DOpus5, Octamed SS, PageStream3...)

DYSKI

GRY – NOWOŚCI

AMI KISS (A500+/600/1200) zabawa dla dzieci .... 6 zł
AMOEBA & MARBLES (A1200HD+) warcaby .... 9 zł
BANANA ISLAND (A1200) małpa na platformach .... 9 zł
BELLE'S PAINT (AMIGA/2Ram) edukacja i zabawa dla dzieci .... 15 zł
BREED96 II (AMIGA) druga część strategii kosmicznej .... 12 zł
BRIDGE & SNOOKER (AMIGA) brydż i snooker .... 12 zł
CHARLIE CHIMP (AMIGA) zręcznościówka .... 9 zł
CHARLIE CHIMP '97 (A500+/600/1200) druga część .... 9 zł
DAMAGE (A500+/600/1200) SHEEP SHOOTER (AMIGA) sadystyczne .... 12 zł
DOCTOR STRANGE2 (AMIGA) & WORM OUT (A1200) zręcznościówki .... 9 zł
DR MARIO&MARIETTO (AMIGA) zręcznościówka z Mario .... 12 zł
FEDERATION (AMIGA) strategia kosmiczna .... 12 zł
GAME BLASTER (A500+/600/1200) nieśmiertelności .... 9 zł
GIDDY II (A1200) druga część przeboju, zr–przyg .... 12 zł
GROWORM (A1200) strzelanina .... 9 zł
JASIO & OVERDOSE (A1200) zestaw gier logicznych .... 9 zł
KICK IT (A500+/600/1200) kopiący maniak .... 12 zł
KIDS ONLY (A500+/600/1200) edukacja i zabawa dla dzieci .... 19 zł
KIKUGI & ACM (A1200HD+) kierujesz ruchem na lotnisku .... 9 zł
LOGIC (A500+/600/1200) gra logiczna .... 9 zł
MEMORY & ThePLUBZ (A1200) zestaw gier logicznych .... 9 zł
MONOPOLY & CHINA CHALLENGE3 (AMIGA) gra w monopol .... 12 zł
PENGO TWINS & ARCHON (A1200) pingwin i Archon .... 9 zł
PENGO (A500+/600/1200) zręcznościówka z pingwinem .... 9 zł
PIV & BORISBALL (A1200HD+) paletki na AGE .... 9 zł
PLAYBALL (A1200) gra logiczna .... 9 zł
POPEYE (A500/1200) MINE RUNNER (AMIGA) marynarz i miner .... 12 zł
SKIP (AMIGA) gra logiczna .... 6 zł
STRIP POT (A1200) rozbierany jednoręki bandyta .... 15 zł
SWORD (AMIGA) zręcznościówka .... 6 zł
TETRAS & BLOCKOUT (A1200) zestaw z tetrisami .... 9 zł
WITNESS REMIX (A500+/600/A1200) strzelanina .... 9 zł
ZONALWAR (AMIGA) strategia wojenna .... 12 zł

UŻYTKI – NOWOŚCI

AHI (A1200HD+) pakiet AHI + programy .... 8 zł
AWORLD 5 (OS2HD) najnowszy atlas świata, mapy, dane, inne .... 20 zł+
DIGI BOOSTER 1.7 (A1200) 8-kanałowy pełny program muzyczny .... 6 zł
DIR STUDIO (A500+/600/1200) DiskMaster & FileMaster .... 12 zł
DIR STUDIO 2 (OS2HD) Filer, MTool2 zarządza plikami .... 9 zł
F-BASE II (A1200) bardzo prosta i przydatna baza danych .... 12 zł
GFXLAB24 (A1200) pakiet do obróbki grafiki, coś jak ADPro .... 10 zł
GFXTools2 (A1200HD+) morhing & konwersja .... 10 zł
HIP (AMIGA) najlepsza odgrywajka muzyki z PC i Amigi .... 10 zł
MAGICWB II (A1200HD) nakładka ikonek .... 8 zł
MUI (A1200HD) środowisko gfx dla Amigi .... 9 zł
MUSIC STUDIO 3(A500+/600/1200) MidiTracker + ... 12 zł
NARZĘDZIA 1 (A500+/A600/A1200) ratowanie i optymalizacja dysków .... 8 zł
NARZĘDZIA 2 (OS2) test komputera, obsługa urządzeń, amigowy Norton .... 9 zł
NARZĘDZIA 3 (OS2HD) szyfrowanie, konwersja polskich znaków... .... 9 zł
NEW ICONS (A1200HD) nakładka ikonek .... 8 zł
OFFICE (A500+/A600/A1200) kalendarz, notes, organizer .... 15 zł
PC CONVERT (A1200HD) konwersja tekstu i danych Amiga-PC .... 12 zł
PRZEGLĄDARKI 3 (A1200HD+) Avi, QuickTime, Fli .... 8 zł
PRZEGLĄDARKI 4 (A1200HD+) MPEG audio i video .... 8 zł
RIPPER STUDIO (A500+/600/1200) wszystko do rypania .... 12 zł
SAMPLES STUDIO (A1200) programy do obróbki sampli .... 12 zł
VIRUS (A500+/600/1200) programy antywirusowe .... 5 zł
VIRUS HD(OS2+HD) najnowsze programy antywirusowe .... 8 zł

ECALC II – Arkusz kalkulacyjny z polskim opisem dla A500+/600/1200. Cena 30 zł.
EDWORD 6 – Prosty edytor tekstu z polskim opisem dla Amigi 500+/600/1200. Cena 20 zł. Dodatkowo Dodatkowo program Korektor (sprawdza błędy ortograficzne).

* (AMIGA) – działa na wszystkich Amigach 1mega
* (A500+/600/A1200) – działa na przerobionej A500 z OS2.x oraz 1 Mega CHIP Ram (OS2HD2Ram)
* „OS2" – wymaga systemu 2.x/3.x; „HD" – wymaga dysku twardego; „2Ram" – minimum 2 mega Ram

P.H. PROLine
P.O.Box 36, 05400 OTWOCK
tel. (0-601) 350-400
(pon.- pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 14)

UWAGA ! SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI.
CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA DO 3 TYGODNI.
Jeśli chcesz otrzymać pełną OFERTĘ przyślij kopertę ze znaczkiem oraz dobrą dyskietkę. Jeśli posiadasz SONY PLAYSTATION, SATURNA lub NINTENDO 64 wystarczy koperta ze znaczkiem.

Uwaga! W przypadku wystąpienia błędów na dysku prosimy o zaklejenie cienkim plastrem lewego okienka dysku HD. Przyczyną błędów jest posiadanie stacji dysków HD.

Mystic View

Kontynuując temat artykułów o Cybershow i Photoalbum zajmiemy się dziś kolejną przeglądarką obrazków o nazwie Mystic View.

Jest to stosunkowo nowy program, jego pierwsze betawersje pojawiły się dopiero w 1998 roku. Do tej pory nie ukazała się jeszcze pełna, oznaczona numerem 1.0 wersja, ostatnia, z jaką się spotkałem, to 0.99f.

Pomimo tego iż nie jest to jeszcze produkt skończony, już teraz widać, że jest to naprawdę dobre narzędzie. Dlatego też zdecydowałem się napisać o tym programie artykuł. W końcu ile czasu można używać mało skomplikowanego Visage. Mystic View to potężna konkurencja zarówno dla tej freeware'owej przeglądarki, jak i dla opisywanego ostatnio Cybershow.

Wedle autora tego programu – Timma Mueller – jest to „prosta w użyciu przeglądarka obrazków, oferująca wysoką jakość wyświetlanego obrazu i dużą elastyczność oraz nowoczesny sposób pracy". Dodatkowo Timm wymienia jeszcze inne zalety:

– pełne przystosowanie się programu do dowolnej konfiguracji, wyświetlanie każdego obrazka na wybranym ekranie w każdej rozdzielczości i głębokości;

– pełna przyjazność dla użytkownika, wyświetlanie grafiki w skalowalnych okienkach lub w podkładzie (!!!) na dowolnym ekranie standardowym, publicznym lub innym;

– rozbudowane skalowanie obrazków, z uwzględnieniem różnych aspektów tej operacji;

– pełna kontrola nad programem i elastyczny sposób konfiguracji;

– drag'n'drop, możliwość uruchomienia z ikony, CLI, zapisywanie preferencji w tooltype'ach.

Czy tak jest naprawdę? Oceńcie sami, ja zaś postaram się przybliżyć Wam jego możliwości. Być może uda mi się zachęcić Was do sięgnięcia po ten program.

Po zakończeniu standardowego procesu instalacji jesteśmy bogatsi o biblioteki guigfx.library, mysticview.library, render.library i neuralnet.library oraz o sam program. Od razu duży plus: pakiet Mystic View zawiera osobne wersje bibliotek i pliku wykonywalnego właściwie dla każdego procesora z serii 68K (nie ma jeszcze wersji na PPC), a program instalujący sam rozpoznaje rodzaj procesora i kopiuje na dysk twardy tylko odpowiednie pliki.

Możemy zatem uruchomić Mystic View. Program wita nas otwierając na ekranie WB okienko, w którym wyświetlane jest jego logo, my zaś zapoznajmy się z ciekawszymi opcjami z górnego menu. A są one naprawdę rozbudowane i rzadko spotykane w innych przeglądarkach.

MENU PROJECTS (PROJEKTY)

– **OPEN PICTURE(S)** (otwórz plik(i)) – otwiera systemowy requester, którym możemy wskazać katalog lub pojedyncze pliki do wyświetleia.

– **OPEN LIST FILE** (otwórz listę plików) – otwiera listę plików zapisaną w postaci tekstowej.

– **COPY TO** (skopiuj do) i **MOVE TO** (przenieś do) – otwiera systemowy requester, którym możemy wykonać operacje kopiowania i przenoszenia plików.

– **COPY TO PATH** (skopiuj do zadanej ścieżki) i **MOVE TO PATH** (przenieś do zadanej ścieżki) – uff, doskonałe rozwiązanie. Dzięki tym dwóm opcjom możemy błyskawicznie posegregować dowolny katalog, zawierający dużo różnych tematycznie plików graficznych. Domyślnie ścieżki (a jest ich aż dziesięć dla każdej z tych dwóch opcji) są oczywiście puste, do nas należy ich zdefiniowanie. Polega ono na wskazaniu wybranej ścieżki systemowym requesterem. Mystic View sam je zapamięta. Mam nadzieję, że udało mi się to przedstawić wystarczająco przejrzyście. Jeżeli jeszcze napiszę, że każda z tych ścieżek ma odpowiedni i łatwy do zapamiętania skrót klawiaturowy (kolejne klawisze funkcyjne odpowiadają kolejnym ścieżkom: F1 – ścieżka pierwsza, F2 – ścieżka druga, itd), to chyba zrozumiecie, dlaczego tak spodobała mi się ta opcja.

– **RENAME TO** (zmień nazwę) i **DELETE PICTURE** (skasuj obrazek) – uzupełniają możliwości wykonywania przez Mystic View operacji dyskowych. Stwierdzam, że rozbudowane są one maksymalnie, a ich użycie jest bardzo proste. Zobaczmy zatem, co ten program potrafi zrobić z obrazkiem już wyświetlonym.

MENU DISPLAY (WYŚWIETLANIE)

– **NEXT PICTURE** (następny obrazek) i PREVIOUS PICTURE (poprzedni obrazek) - podoba mi się coraz bardziej. Te dwie opcje pozwalają na przemieszczanie się po wyświetlanym ciągu obrazków.

– **KEEP ASPECT MIN** (zachowaj aspekt minimalny) – powoduje, że obrazek jest wyświetlany zawsze z zachowaniem aspektu minimalnego. Oznacza to, że zostanie on pomniejszony lub powiększony tak, aby w oknie wyświetlony był cały „krótszy" bok. W praktyce gwarantuje to wyświetlanie obrazków w całości, choć przeskalowanych odpowiednio do okna/ekranu przeglądarki.

– **KEEP ASPECT MAX** (zachowaj aspekt maksymalny) – j.w., lecz zachowywany jest aspekt maksymalny.

– **1:1 PIXEL** (stosunek pikseli 1:1) – program nie zastosuje skalowania.

– **IGNORE ASPECT** (zignoruj aspekt) – j.w., obrazek jest wyświetlany przez odzwierciedlenie każdego piksela odpowiednim punktem w oknie przeglądarki.

– **FIT TO WINDOW** (dopasuj do okna) – obrazek jest „zgniatany" tak, by wypełnić całkowicie okno Mystic View. Oczywiście spowoduje to zniekształcenia w wyświetlanej grafice.

– **FLIP HORIZONTALLY** (odwróć pionowo) - powoduje odwrócenie obrazka wzdłuż osi pionowej.

– **FLIP VERTICALLY** (odwróć poziomo) – j.w., lecz wzdłuż osi poziomej.



NEGATIVE – to jedyny efekt specjalny dostępny w Mystic View. Zamiast klasycznego zdjęcia widzimy jego negatyw.

Kolejne opcje dają możliwość przesunięcia osi pionowej obrazka o pewną liczbę stopni.

– **ROTATE LEFT** (obróć w lewo) i **ROTATE RIGHT** (obróć w prawo) – to rozwiązania niespotykane w innych tego typu programach. Wyrównanie do osi pionowej jest możliwe dzięki **RESET ROTATION** (wyczyść obroty). Dalej mamy kilka nieco bardziej standardowych opcji **ZOOM IN** (przybliż) i **ZOOM OUT** (oddal). Nie trzeba chyba przekonywać o ich przydatności. Powrót do wyświetlania 1:1 można uzyskać dzięki opcji **RESET ZOOM** (wyczyść zoom).

Opisane opcje dotyczą sposobu wyświetlania poszczególnych obrazków. Jak widać, jest ich naprawdę sporo. Przypominam, że to jest tylko i wyłącznie przeglądarka obrazków, o czym lojalnie wspomina autor pisząc: „Mystic View nie ma ambicji, by stać się programem typu image processing czy też konwerterem. On po prostu pokazuje obrazki..."

Popatrzmy zatem na jego preferencje. Przechodzimy do

MENU ENVIRONMENT (USTAWIENIA):

– **DEFAULT SCREEN** (ekran standardowy) – Mystic View otwarty zostanie na głównym ekranie (Workbench, ScalOS lub Magellan) domyślnym.



— **PUBLIC SCREEN** (ekran publiczny) – okienko przeglądarki zostanie otwarte na wybranym przez użytkownika ekranie publicznym.

— **CUSTOM SCREEN** (inny ekran) – ta opcja pozwala otworzyć okno Mystic View na zdefiniowanym przez użytkownika ekranie. Oczywiście jest możliwe określenie parametrów tego ekranu.

— **SELECT PUBLIC SCREEN** (wybierz ekran publiczny) – umożliwia wybranie ekranu publicznego, na którym chcemy otworzyć okienko.

— **SELECT SCREENMODE** – pozwala zdefiniować rozdzielczość ekranu, który zostanie otwarty przez Mystic View.

Szereg kolejnych opcji określa wielkość okna przeglądarki, przy czym mamy możliwość wybrania: **SMALL WINDOW** (małego okienka), **MEDIUM WINDOW** (średniego), **LARGE WINDOW** (dużego) oraz **USE VISIBLE SIZE** (użyj widzialnej wielkości) i **USE FULL SIZE** (pełna wielkoś) - co pozwala na ustawienie maksymalnej wielkości okienka. Prócz tego istnieje jeszcze możliwość **USE FIXED SIZE** (użycia dowolnej wielkości okna).

Dalsze pozycje w menu ENVIRONMENT dotyczą miejsca otwierania okienka Mystic View.

— **OPEN CENTERED** (otwórz wycentrowane) – otwiera wycentrowane okienko na ekranie.

— **OPEN UNDER MOUSE** (otwórz pod myszką) – okienko otwierane jest pod kursorem.

— **USE FIXED POSITION** (użyj dowolnej pozycji) – pozwala na dowolne ustawienie okienka przeglądarki.

– Znajdująca się poniżej opcja **BACKDROP WINDOW** (okno w podkładzie) jest naprawdę fantastyczna. Mystic View zamyka wszelkie swoje systemowe okienka i rozpoczyna wyświetlanie obrazków w podkładzie, który jest zdefiniowany przez opcje dotyczące wielkości okna i ekranu, na którym ma pracować. Powoduje to, że np. możemy ustawić prezentację obrazków, która będzie wyświetlana w podkładzie na Workbenchu, Magellanie lub ScalOSie! Oczywiście takie zabawy wyglądają najlepiej na ekranach od 15 bitów koloru wzwyż, lecz zapewniam Was, że efekt jest powalający. Nic nie stoi na przeszkodzie, by taką prezentację przenieść np. na ekran AmitekstuPRO czy też na inny ekran publiczny.

– Ostatnią opcją jest **SNAP WINDOW** (zapamiętaj okno) – powoduje ona zapamiętanie położenia okienka tej przeglądarki.

Przechodzimy do kolejnego menu:

MENU OPTIONS (OPCJE)

Zawiera ono szereg dodatkowych ustawień dla tego programu:

— **DISPLAY PICTURE INFO** (wyświetl informacje o obrazku) – podaje podstawowe informacje na temat aktualnie wyświetlanej grafiki.

— **REQUEST FILES** (zażądaj plików) – zaptaszkowanie tej opcji powoduje ukazanie się requestera służącego do wskazania kolejnych plików po każdorazowym zakończeniu prezentacji.

— **SLIDESHOW** (prezentacja) – przestawia Mystic View w tryb prezentacji. Obrazki wyświetlane są z uwzględnieniem dalszych ustawień.

— **LOOP** (pętla) – po zakończeniu pokazywania serii obrazków program rozpoczyna ich wyświetlanie od nowa.

— **QUIT AFTER LAST PICTURE** (zakończ po ostatnim obrazku) – powoduje wyjście z programu po zakończeniu prezentacji.

— **HIDE AFTER LAST PICTURE** (schowaj po ostatnim obrazku) – Mystic View jest ikonifikowany po pokazaniu wszystkich grafik.

Kolejne ciekawsze opcje prezentacji to:

— **PRELOAD NEXT IMAGE** (doczytuj kolejny obraz) – podczas wyświetlania jednego obrazka ładowany jest kolejny.

— **SLIDESHOW DELAY** (opóźnienie w prezentacji) – czas przerwy pomiędzy wyświetlaniem poszczególnych grafik. Do wyboru: od NO DELAY (bez przerwy) do dziesięciu minut.

— **SORT ORDER** (porządek sortowania) – układa kolejne obrazki w prezentacji. Do wyboru mamy: **ALPHABET** (alfabetycznie), **RANDOM** (losowo) i **NONE** (bez sortowania).

— **THUMBNAIL CREATION** (tworzenie plików podglądowych) – to nieco wbrew nazwie tworzenie ikon w standardzie NewIcons. Również czasami szalenie przydatne - zwłaszcza, że jest możliwość ustawienia wielkości ikonek.

— **LEFT MOUSE BUTTON** (lewy przycisk myszy) – odpowiada za rodzaj operacji wykonywanych za pomocą tego klawisza. Istnieje możliwość zdefiniowania go jako NEXT PICTURE (następny obrazek) – w takim przypadku lewy klawisz służyć będzie do wydania komendy wczytania kolejnych obrazków – i jako DRAG PICTURE (przeciąganie obrazka) – tak zdefiniowany klawisz pozwala na dowolną nawigację po obrazku, który nie mieści się w oknie Mystic View. Jest to opcja podobna do „rączki" znanej z aplikacji (cóż za multimedialne słowo ;) z komputerów pc i Macintosh.

— **PREVIEW** (podgląd) – określa sposób skalowania obrazków w czasie zmiany wielkości okna. Do wyboru następujące opcje:

— **NO PREVIEW** (bez podglądu) – skaluje obrazek po zakończeniu zmian w wielkości okna.

— **DRAW GRID** (rysuj siatkę) – wyświetla siatkę podczas skalowania okna.

— **OPAQUE** (nieprzejrzysty) – renderuje obrazek podczas skalowania okna w czasie rzeczywistym. Dostępne tylko na szybkich maszynach.

Kolejne ustawienia Mystic View dotyczą korzystania przez program z palety ekranu, na którym jest otwarta przeglądarka.





MENU RENDERING (RENDEROWANIE)

i poszczególne submenusy oznaczają:

— **STATIC PALETTE** (statyczna paleta) – renderowanie trwa szybciej, lecz wyświetlanie następuje w gorszej jakości. Odstępstwem od tej reguły są ekrany 24-bitowe. Na takich wręcz zalecane jest użycie palety statycznej.

— **HIGH QUALITY** (wysoka jakość) – renderowanie trwa dłużej, lecz obraz jest lepszy. Paleta jest dobierana do każdego obrazka z osobna.

— **AUTOMATIC DITHER** (automatyczny dithering), **ALWAYS DITHER** (zawsze używaj ditheringu) i **NEVER DITHER** (nigdy nie używaj ditheringu) – opcje te określają wykorzystanie ditheringu (nie wiedzieć czemu zwanego w języku polskim roztrząsaniem) i jego metodę.

— **EDD DITHERING** (metoda EDD) – jest szybsza;

— **FLOYD-STEINBERG** (metoda Floyda – Steinberga) – jest dokładniejsza;

— **COLOR SHARING** (pobranie kolorów) – oznacza sposób renderowania grafiki na ekranach publicznych.

Ostatnie menu to

MENU SETTINGS (PREFERENCJE)

Tu nie będę już opisywał szczegółowo kolejnych opcji. Wydaje mi się, że wystarczy jedynie wspomnieć, iż Mystic View posługuje się przy zapisywaniu swoich preferencji tzw. PRESETS – czyli plikami, które mogą zawierać odmienne ustawienia i być używane w zależności od potrzeb. Takich ustawień możemy zdefiniować dowolną liczbę, przy czym dziesięć z nich można podstawić pod skrót klawiaturowy. Opcją, o której warto wspomnieć, jest tutaj

— **AUTO SAVE SETTINGS** (automatyczny zapis preferencji) – powoduje ona nagranie ustawień programu w momencie wyjścia z niego.

To już wszystkie ważniejsze opcje z menu. Przyjrzyjmy się zatem tooltype'om.

TOOLTYPE'Y

Nie będziemy jednak opisywać wszystkich po kolei, część pokrywa się z opcjami dostępnymi z górnego menu. Wystarczy, że wymienimy te najważniejsze i niespotykane w innych miejscach programu:

— **HAM** (tryb HAM) – uaktywnia wyświetlanie na ekranie w trybie HAM.

— **BGCOLOR** (kolor podkładu) – heksadecymalne odwzorowanie wartości koloru, który ma być wyświetlany w podkładzie obrazków.

— **DEPTH** (głębia) – odnosi się do liczby bitów na ekranie używanym przez Mystic View.

MODEID (identyfikator trybu) – jak pewnie większość z Was wie, każdy tryb ma swój identyfikator (dla niewtajemniczonych – uzyskać go można programem GetModelD), tutaj właśnie należy go wpisać.

ROTATESTEP (krok obrotów) – liczba stopni, o jaką będzie wykonywany obrót obrazka. Przypominam, że wywołujemy go opcjami **ROTATE LEFT** i **ROTATE RIGHT.**

— **THUMBCOLORS** (liczba kolorów dla plików podglądowych) – jak już wspomniałem wcześniej, chodzi tutaj o ikonki w standardzie NewIcons. Ta akurat opcja określa liczbę kolorów użytą do tworzenia ikonki.

— **THUMBSIZE** (wielkość pliku podglądowego) – wyznacza standardową wielkość tworzonej ikonki (maks. 90).

— **ZOOMSTEP** (krok skalowania) – określa wartość, o jaką wykonywane będzie przybliżenie i oddalenie obrazka. Wartości od 0,1 do 2.

— **FONTSPEC** (nazwa czcionki) – w tym miejscu mamy możliwość wybrania czcionki, która będzie używana przez Mystic View na osobnych ekranach (Custom Screen).

CLI

Do pełni szczęścia brakuje nam jeszcze wiadomości na temat możliwości użycia opisywanej dziś przeglądarki w trybie CLI, co w naszym, amigowym światku często decyduje o popularności danego programu. Właściwie każdy Amigowiec podpina jakieś przeglądarki pod swojego Directory Opusa czy Filemastera. Mystic View i pod tym względem pokazuje swoją klasę. Właściwie każda przydatna i ważna opcja tego programu jest dostępna również w trybie CLI. Dziś już nie będziemy wracać do opisywania sposobów umożliwiających wykorzystanie przeglądarki obrazków w połączeniu z Directory Opusem lub Filemasterem. Zainteresowanych pozwolę sobie odesłać do artykułu o innej przeglądarce - Cybershow, który ostatnio ukazał się na łamach ACS.

W PRACY

Nadszedł czas na wymienienie kilku dalszych cech tego programu, które niekoniecznie muszą być jego zaletami. Mystic View jest programem niezlokalizowanym. Jeżeli się to nie zmieni, raczej nie możemy liczyć na jego polską wersję. Nie zawiera żadnych własnych procedur wczytywania grafiki. Przy rozpoznawaniu i wyświetlaniu obrazków całkowicie korzysta z systemowych datatype'ów. Takie rozwiązanie ma zarówno swoje plusy, jak i minusy. Plusem jest możliwość wykorzystania bardzo szybkich datatype'ów skompilowanych pod procesor PowerPC, minusem zaś stosunkowo wolna praca na słabszych modelach Amigi.

Wypada także wspomnieć o sprzętowych zaleceniach autora co do konfiguracji, na jakiej powinien być uruchamiany program. A nie są one małe. Minimalna konfiguracja Amigi, na jakiej powinien działać Mystic View, to Kickstart 3.x, procesor 68030 taktowany 50 MHz (choć uruchomi się także na procesorze 68020), 16 MB wolnej pamięci i układy graficzne AGA (tryb HAM) lub jeszcze lepiej karta graficzna. Moim jednak zdaniem to minimum, o którym pisze autor, to konfiguracja stosunkowo słabej Amigi. Przecież użytkownicy, którzy wyposażyli swoje maszyny w szybkie procesory i karty graficzne oczekują bardziej zaawansowanego software'u niż wspominany już Visage.

Mystic View jest przykładem dobrze napisanego programu, w pełni wykorzystuje wszystkie cenne dodatki typu szybki procesor, duża ilość pamięci czy też karta graficzna. Mam nadzieję, że udało mi się go Wam nieco przybliżyć i że zaciekawieni przeczytanym artykułem sięgniecie po ten program, gdyż „on po prostu pokazuje obrazki" – ale robi to naprawdę dobrze. Wyposażony jest przy tym w szereg opcji, które trudno spotkać w innych programach tego typu. Szczególnie dobre wrażenie pozostawia również starannie przemyślana i intuicyjnie wręcz prosta klawiszologia oraz rozbudowany system drag'n'drop (przeciągnij i upuść).

Program należy do kategorii shareware, cena rejestracji to 15 marek niemieckich. Moim zdaniem warto jest odżałować tę niewygórowaną, nawet jak na nasze polskie warunki, sumę. Niezarejestrowana wersja Mystic View losowo pokazuje na wyświetlanych obrazkach małą informację przypominającą o konieczności rejestracji.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

New Tracker AHI

Od niepamiętnych czasów, w dziedzinie edytorów muzycznych na Amidze prym wiódł Protracker. Nie było w tym nic dziwnego: program oferował niesamowite wręcz możliwości obróbki sampli, a edycja patternów była doprowadzona niemal do perfekcji.

Jednak mimo tych wszystkich zalet Protracker miał jedną, wielką wadę – nie był promowalny, co znaczyło, że dla użytkowników pecetowych monitorów SVGA program był w zasadzie bezużyteczny.

Cóż ma począć Amigowiec chcący komponować czterokanałową muzykę w formacie ProTrackera, wykorzystując do tego celu (kupiony za ciężko zarobione pieniądze ;) monitor SVGA?

Rozwiązanie tego problemu (jak zwykle) przyszło z Aminetu. Tam właśnie w katalogu mus/edit znalazłem to, czego szukałem – program otwierający się w każdej rozdzielczości (nawet na ekranie Workbencha!), a do tego współpracujący z AHI (ale o tym później).

PO URUCHOMIENIU

NewTrackera, program automatycznie wyświetla kilka okien. A są to: Block (okno służące do edycji patternów), NT Main Window (pozwalające m.in. na zmianę nazwy utworu i sampli, a także edycję ułożenia patternów w module). Kolejne okna to Oscylloscopes (tak jak w Protrackerze jeden dla każdego kanału), Edit Options (dzięki niemu możliwa jest zmiana głośności i tempa utworu), Sampler (wiadomo, służy do samplowania i obróbki gotowego już dźwięku – sampla). Są także dwa inne okna: Spektrum Analyzer (służy jako dopełnienie oscylatorów) i bardzo ciekawe menu Sample list (które ułatwia wybór interesujących nas sampli poprzez wczytanie np. całego katalogu z sekwencjami, z którego później wybieramy te sample, które najbardziej nam się podobają). Do przydatnych funkcji na pewno należy także możliwość zmiany palety kolorów i fontów (ogólnie w programie jak i w samym edytorze). A ponieważ NT jest programem „system friendly", w większości przypadków można zmieniać także rozmiar okien. Jeśli chodzi zaś o sam

PROCES KOMPONOWANIA MUZYKI,

to muszę przyznać, że w porównaniu z Protrackerem jest to o wiele przyjemniejsze. W NewTrackerze wszystko jest przejrzyście poukładane i naprawdę bardzo sprawnie się pracuje. Pokuszę się nawet o stwierdzenie, że edytor patternów to najlepiej dopracowana część tego programu.

NewTracker dostarczony jest

W DWÓCH WERSJACH:

zwykłej i wykorzystującej AHI (tak na marginesie, autorem tej ostatniej wersji jest Martin Blom, czyli twórca AHI). Działaniu tej nakładki niczego nie można zarzucić, nic się nie wiesza i wszystko (zależnie od prędkości procesora) działa całkiem nieźle.

Niestety, na tym chwilowo zakończę pisanie o zaletach programu, gdyż na usta cisną się

SŁOWA O BŁĘDACH

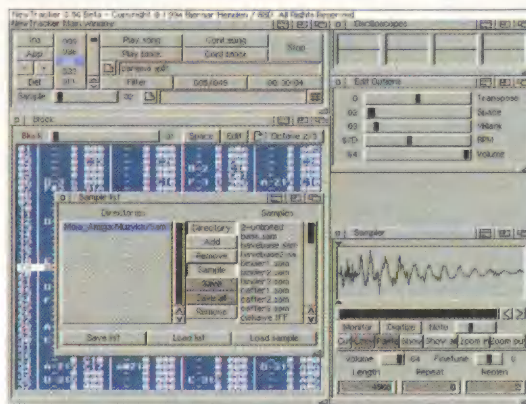
znalezionych przeze mnie w ciągu ostatnich kilku miesięcy użytkowania NewTrackera. A mianowicie, jak sam autor programu przyznał, nie najlepiej dopracowany jest edytor sampli. I rzeczywiście program niczego, poza zdigitalizowaniem, zmianą głośności i częstotliwości, nie potrafi z samplem zrobić. Na uwagę zasługuję jednak bardzo przydatna funkcja umożliwiająca samplowanie dwa razy dłuższych sekwencji w porównaniu z Protrackerem (czyli maks. 131 KB dla jednego sampla!).

Jednak to jeszcze nie koniec kłopotów. Program obsługuje tylko sample w formacie IFF, a przy próbie wczytania próbek w innych formatach widowiskowo się wiesza. Jest to według mnie ogromne niedociągnięcie ze strony autora, dlatego używając NewTrackera należy szczególnie zwracać uwagę na to, jaki sampl wczytujemy. Jeśli będzie to sekwencja w formacie np. RAW, to już możemy pożegnać się z aktualnie komponowanym modułem.

Niesprawne jest także korzystanie z kompresji XPK. Do tej pory nie potrafię zmusić NewTrackera do pakowania modułów za pomocą tych bibliotek. Jako gwóźdź do trumny dodam jeszcze, że NT niestety nie obsługuje MIDI (co już teraz dyskwalifikuje go w oczach wielu amigowych muzyków).

JAK WIDZISZ,

NewTracker mimo wielu zalet ma też sporo wad, jednak myślę, że jako prosty program



(pod system) do tworzenia muzyki NT sprawdza się doskonale. Poza tym chyba lepiej jest komponować na dobrej klasy monitorze, niż ślęczeć przed telewizorem i tracić przy okazji wzrok na ProTrackerze.



Autorem oryginalnej wersji programu jest Bjornar Henden. NewTracker ruszy na każdej Amidze z systemem w wersji co najmniej 2.1.

Marek „fUego" Hać

MP3 i 030

Jeśli jesteś fanem muzyki, zapewne zetknąłeś się już z formatem MP3. Lecz cóż po MP3, kiedy na pokładzie trzydziestka?... Szumy, zniekształcenia, przerwania, spowolnienia pracy Ami są na porządku dziennym. Jednak jest pewna szansa.



Jako posiadacz procesora 030 40 MHz postanowiłem przyjrzeć się sprawie płynnych MP3-jek. Mowa będzie o programie Mpega i nakładce graficznej do niego - The Mpega GUI (bez dalszych dopisków w nazwie). Zajmijmy się najpierw dźwiękami

MONO

Warto tu wspomnieć o tym, że im więcej RA-Mu, tym lepiej. Na czystej Mpedze przy utworkach powyżej 1,5 MB odtwarzanie zaczyna się „pluć". Przecież tego się nie da wytrzymać! Po uruchomieniu TMG przeżyłem szok! Żadnego przerywania i to nawet przy utworach powyżej 20 MB! Właścicielom małej ilości pamięci nie radzę zaznaczać opcji ładowania utworu do RAMu. Przy plikach mono ta opcja nie powinna nam być potrzebna.

A więc możemy już słuchać w mono. Lecz co dobre, szybko powszednieje. CHCEMY

STEREO!

I tutaj najbardziej przyda nam się RAM, gdyż muzyka będzie bezpośrednio wczytywana do FASTu. W tym celu zaznaczamy opcję WAIT FOR FULL AUDIO BUFFER i dajemy na maksa pierwszy suwak AUDIO BUFFER IN MS. W zakładce Output&AHI Quality ustawiamy na low. Między Low, a High jest naprawdę mała różnica w dźwięku, a bardzo duża w płynności jego odtwarzania. Type ustawiamy oczywiście na Stereo. Frequency division ustawiamy na 4, no chyba że chcemy posłuchać muzyki w zwolnionym tempie :). Warto też zaznaczyć AHI i ustawić moduł na 2000A. Jest trochę czystszy dźwięk (i o w miarę dobrej jakości) niż byśmy nie zaznaczali naszej Pauli. W ustawieniach to już wszystko. Oczywiście możemy się jeszcze pobawić i popróbować jakie ustawienia nam odpowiadają. Priority Mpegi standardowo ustawiamy na zero, lecz jak wspominałem należy jeszcze popróbować, a nuż będzie lepiej?

Wybieramy z playlisty utworek i wciskamy play. Przez około 9-11 sekund (zależy od ilości RAMu) plik będzie się wczytywał do RAMu, jednak potem rozkosz dla ucha będzie zwieńczeniem trudów ścierpionych na naszych 30-tkach. Może się tak zdarzyć, że utwór zatrzyma się w połowie i zacznie się ponownie wczytywać do bufora. Jest to oczywiście wina małej ilości pamięci. Można sobie jednak trochę pomóc – jeśli zaliczasz się do:

a) Maniaków muzyki, którzy nie dbają jak wygląda pulpit, spróbuj powyrzucać wszystkie rzeczy z WBStartup, wyłączyć tapety, a szczególnie zdesperowani mogą przejść w tryb Low Res w 2 kolorach. W czasie odtwarzania muzyki nie należy też robić czegoś innego na pulpicie. Wszelkie przesuwania ikonek są niewskazane! Przy takich ustawieniach przerwania w czasie trwania utworów będą naprawdę rzadkością.

b) spokojnych ludzi, którym jedno, dwa przerwania na utwór nie przeszkadzają, po prostu spróbuj skonfigurować program jak napisałem i delektuj się muzyką.

c) schizofreników, psychopatów i naprawdę nerwowych ludzi, których takie przerwanie może doprowadzić do szału, powinieneś zamienić procka na szybszy.

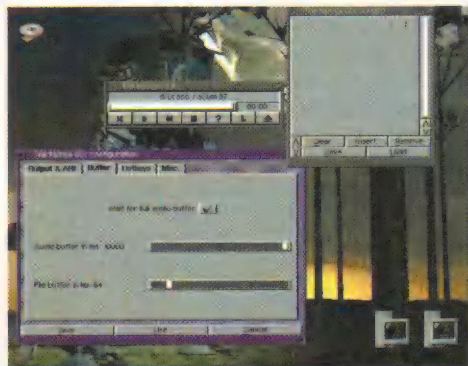
Jeśli gdzieś przypadkiem natraficie na plik MP2 lub MP1, to oczywiście nie ma żadnego problemu, gdyż 030 jest wystarczającym procesorem do odtwarzania MP2. Sam kiedyś dziwiłem się, dlaczego utwór oznaczony jako MP3 i mający ponad 8 MB nie przerwał się ani razu. Dopiero później zobaczyłem, że to był MP2 :(.

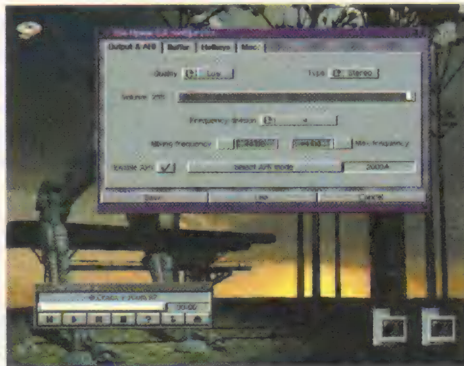
Warto zaopatrzyć się we wcześniejszą wersję TMGL, czyli The MPEGA GUI (bez dopisku Library). Dla naszych procesorów jest ona bardziej stabilna i znacznie szybsza od swojej następczyni i choć nie ma bajerów w stylu obsługi „skórek", od razu widać różnicę (szybsze ładowanie plików do bufora czy bardziej czytelne preferencje).

Konfiguracja TMG, którą opisałem wyżej, na mojej 030 40 Mhz + 16 MB RAM pozwala na PŁYNNE odtwarzanie MP3 ze SPORADYCZNYM (przy większych plikach - powyżej 5 MB) przerywaniem, no i oczywiście w STEREO!

Na koniec życzę miłej konfiguracji i przyjemnych MP3-jek.

Muchamad Alan Chana alias Kaspersk'y





WBStars

Grzebiąc w zasobach płyt natknąłem się na katalog o dźwięcznej nazwie WBStars, a w nim na dwa programy. Jeden nosił nazwę WBStars, a drugi WBSnow. Jak nietrudno się domyślić, są to upiększacze Workbencha.



Ten pierwszy, WBStars, daje zamiast tapety na blacie przepiękny efekt poruszania się w kosmosie i mijania tysiąca gwiazd (uff... jakoś to ująłem). Niestety, widać to najlepiej na czarnym (lub innym jednolitym) tle, więc musimy zlikwidować nasze tapety, no chyba że większa część podkładu ma kolor czarny (warto spróbować, bardzo ciekawy efekt połączenia tapety i WBStars). Czasami po starcie systemu zamiast na blacie program uruchamia się w oknach lub na ramkach tych okien. Jedyną niedogodnością jest to, iż WBStars zużywa dużo mocy procka. Autor zamieścił trzy wersje programu: dla 68000, 68020+ oraz Amigi z koprocesorem. Między wersją dla 000, a 020 jest naprawdę duża różnica w szybkości działania.

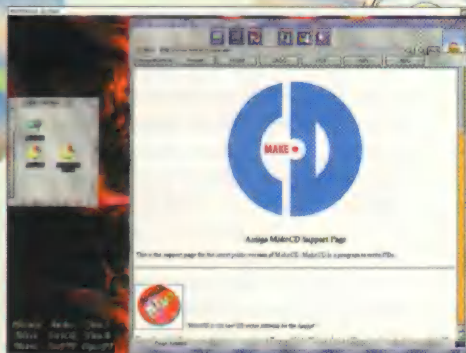
Drugim programem jest WBSnow. Pokazuje nam na blacie Workbencha padający śnieg. I tutaj również przydałby się jednolity podkład (autor dał swój z choinkami), gdyż śnieg zatrzymuje się na wszystkich „przeszkodach", nawet na ikonkach oraz oknach! Mogą pojawić się kłopoty w stylu padania śniegu w oknach lub w ich ramkach, jednak jest to sporadyczne. Na 030 40 MHz w Hires Lace program potrafi zwalniać, jednak działa wystarczająco szybko, żeby nie zwariować. Tak jak w przypadku WBStars, są tu trzy wersje.

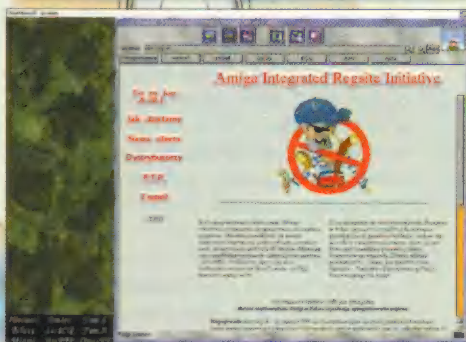
Tomasz „Kaspersk'y" Kasprzak

PS. Warto zlikwidować górną belkę programem FullBench, daje jeszcze lepszy efekt.


WBSnow + podkład autora

KONKURS A.I.R.I. i ACS!





Amigowcy nie są zbyt często rozpieszczani konkursami z cennymi nagrodami, choć niekiedy zdarzają się wyjątki od tej reguły. Do dziś pamiętam konkurs na najlepsze demo na party Intel Outside, w którym główną nagrodą była najszybsza karta turbo do Amigi, czyli Cyberstorm PPC wyposażony w procesory 68060 50 MHz i 604 233 MHz.

Działająca od dłuższego czasu na polskim rynku software'owym organizacja A.I.R.I. postanowiła zatem zmienić co nieco w tym temacie. Ponieważ z racji pełnionych przez nas społecznie funkcji my, członkowie A.I.R.I., mamy stały kontakt z autorami amigowego oprogramowania, który dość często przeradza się w zażyłą znajomość, postanowiliśmy to wykorzystać, by zapewnić choć kilku osobom miły, a dodatkowo cenny upominek. Dzięki naszym usilnym staraniom i namowom, słowo (a raczej pomysł naszego nieocenionego XMSa) stało się ciałem.

Niniejszym mam zaszczyt ogłosić pierwszy i mam nadzieję nie ostatni z kilku planowanych przez A.I.R.I. konkursów. Dziś walczycie o pełną wersję znanego chyba wszystkim czytelnikom ACS programu do nagrywania płyt CD-R i CD-RW, czyli MakeCD w wersji DAO. Wartość głównej i jedynej w tym konkursie nagrody — 177 PLN. Wraz z dostarczonym przez autorów MakeCD w pełni legalnym numerem rejestracyjnym zwycięzca konkursu otrzyma także polską lokalizację oraz polską dokumentację do programu MakeCD, która dostępna jest jedynie dla zarejestrowanych użytkowników.

ZASADY KONKURSU

Udział w nim wziąć może każdy, choć byłoby miło, gdyby przy okazji miał Amigę. Nie będziemy tego jednak sprawdzać. By wziąć udział w konkursie, wystarczy znać odpowiedzi na kilka, mam nadzieję że niezbyt skomplikowanych pytań konkursowych i zapisać je na karcie pocztowej w formie: numer pytania - Twoja odpowiedź. Przepisywanie treści pytań nie jest konieczne. Na tej samej karcie należy jeszcze napisać swoje imię, nazwisko i adres pocztowy oraz przykleić kupon konkursowy wydrukowany na tej stronie ACS, zgodnie z zasadą - jeden numer ACS — jedna karta pocztowa biorąca udział w konkursie. Karty pocztowe nie zawierające któregoś z tych trzech elementów będą niestety odrzucane przed losowaniem.

CZAS NA PYTANKA...

1. Jaki jest adres internetowej strony WWW organizacji A.I.R.I.?

2. Podaj nazwiska lub pseudonimy przynajmniej dwóch obecnych lub byłych członków A.I.R.I.

3. Podaj nazwiska autorów programu MakeCD (dla ułatwienia dodam, że jest ich dwóch, a raczej dwoje).

4. Z którego pakietu korzysta MakeCD do tworzenia swego interfejsu graficznego (wybierz odpowiedź)?
— MUI
— Triton
— ClassAct

5. Podaj nazwę wydawcy popularnego amigowego czasopisma ACS (mam nadzieję, że nie trafi się ktoś, kto napisze że wydawcą ACS jest... ACS).

Jak widać, pytania nie są zbyt skomplikowane. Uważni czytelnicy z pewnością dostrzegą, że w bieżącym numerze ACS odszukać można odpowiedzi na niektóre pytania. Również guide do MakeCD będzie cennym zbiorem poszukiwanych informacji. Życzę zatem powodzenia. Karty pocztowe należy wysyłać na adres:

Stefan Koralewski
91-065 Łódź
Ogrodowa 28/107

do 15 grudnia 1999 roku, przy czym liczy się data dojścia karty pocztowej pod ww. adres, a nie data stempla pocztowego. Innymi słowy, w konkursie wezmą udział wszystkie karty z poprawnymi odpowiedziami, które dotrą do mnie do 14 grudnia 1999 włącznie. Losowanie odbędzie się dnia następnego, czyli 15 grudnia 1999 (środa), o godz. 19. Dla uniknięcia nieporozumień losowanie zostanie przeprowadzone w siedzibie łódzkiej grupy amigowej (Amiga User Group — www.aug.w.pl) w Łodzi, w domu kultury YMCA przy ul. Moniuszki 4A przez najstarszego (poza mną oczywiście) uczestnika spotkania. Wszystkich zainteresowanych przebiegiem tego losowania zapraszam do siedziby YMCA, gdyż spotkanie AUG — Łódź ma, jak zwykle zresztą, otwarty charakter. Ze swej strony dołożę starań, by numerek rejestracyjny znalazł się w skrzynce pocztowej szczęśliwego zwycięzcy przed Gwiazdką. Wszak ma to być prezent gwiazdkowy od A.I.R.I...

Na zakończenie podziękowania dla osób, bez których pomocy niniejszy konkurs nie mógłby się odbyć, czyli dla autorów MakeCD (za numerek), XMS-a (za pomysł), Soldiera (za koordynację), redakcji ACS i rednacza ACS (za pomoc w propagowaniu idei A.I.R.I.) oraz wszystkich osób, które zdecydowały się na zakup MakeCD przez A.I.R.I. Bez Waszych licznych rejestracji ten konkurs także nie mógłby dojść do skutku.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

KONKURS A.I.R.I.

Xenium

10 i 11 lipca we Włocławku odbyło się party Xenium.



Z Warszawy wyjechaliśmy całkiem sporą grupką ludzi – większością byli amigowcy, ale jechali z nami także koledzy ze strony PC. Party Place znajdowało się w tym samym miejscu, gdzie odbył się Intel Outside 4, wiec ci, którzy na nim byli, nie mieli problemów z trafieniem teraz. Na miejsce dotarliśmy gdzieś około godziny 10. – ludzi było sporo. Już przy wejściu czekały na nas

MIŁE NIESPODZIANKI.

Każdy wchodzący dostawał oprócz standardowych rzeczy, jak identyfikator i wotka, butlę wody (oraz możliwość nieograniczonych „dokładek" po wyczerpaniu pierwszej porcji – oczywiście w granicach rozsądku). I tutaj dla organizatorów duży plus, bo podczas party panowały niesamowite upały, a część ludzi nie była „przy kasie" – więc ta woda to był jedyny sposób na przeżycie. Także następnego dnia rano było duże zapotrzebowanie na czystą, orzeźwiającą wodę. Poza tym można było poczytać za darmo gazety Internet i WWW. Nic dziwnego – piszący tam V0yager był współorganizerem Xenium.

Organizacje party uważam za zadowalającą. Nie było czasu na nudę, ciągle coś się działo. Albo leciały dema (Amiga, PC), albo były Crazy kompoty. Z tych ostatnich najciekawsze były Orgazm Compo (Maq pokazał jak TO się robi). Później ranTka compo, która z braku odważnych pań odbyła się bez nich. Czego ludzie nie zrobią dla pomarańczowej kamizelki torowego, nie da się opisać. To trzeba było zobaczyć i usłyszeć. Moim zdaniem najlepsze były pary Nelson/Potion i Evan/Apathy-DCS-NAH. Te odgłosy, zaangażowanie, no i dobranie się partnerów... Następnie tradycyjne BEK compo, poprzedzone filmem z IO2. Cóż powiedzieć, niektórzy się nie popisali (HI Thung!). Powiem więcej, dzisiejsza scena nie umie porządnie beeeknąć. Ta dzisiejsza młodzież :). Było też naciąganie prezerwatywy na głowę. Mam dziwne wrażenie, że startował jeden z gości, którzy brali udział na IO4 w podobnym konkursie.

No, ale nie tylko crazy compos były na Xenium. Pierwszą poważną konkurencją było

MUSIC COMPO.

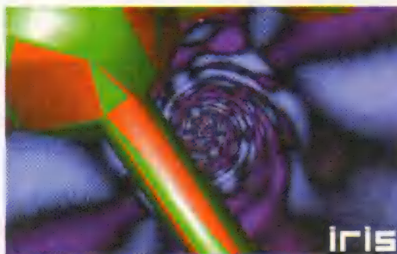
Konkurs odbył się w dwóch kategoriach – 4 channel i multi channel. Poziom poszczególnych prac był bardzo zróżnicowany, a ogólnie całość przedstawiała się w górnej strefie stanów średnich – więc w sumie najgorzej nie było. Wystawionych zostało wiele prac i nie będę tutaj kolejno wypowiadał się o każdym z modułów. Mi w kategorii „czterokanałowej" podobały się dwa kawałki: „Fadding kkolors", którego autorem jest Spectra/Veezya, oraz moduł w całkiem odmiennym stylu – „Hybridism" autorstwa Extenda/Mystic^Mystic Bytes. Bardzo mnie cieszy, że młodzi muzycy rozwijają się ciągle i tworzą nowe, własne style. Zadowolony jestem także, że „starzy" scenowi muzycy nie dają za wygraną i ciągle produkują bardzo dobre i oryginalne moduły. Oprócz tego ciekawy był moduł Protasa – „Canabis Sativa" oraz „Berety 2" autorstwa Popcorna.

W kategorii multichannel mieliśmy możliwość wysłuchania modułów Spectry (Ex-Factor Goa), Protasa (Minute of decay), Voicera (Gate to chaos), Maxyma (Liver Landau 6), Grogona (Killing Instinct) i wielu, wielu innych. Trudno mi tu oceniać prace – osobiście pod względem technicznym najbardziej podobał się moduł Maxyma. Jednak trzy pierwsze miejsca zostały obsadzone przez ludzi ze sceny pc. Niestety, nie odbyło się THX/SID music compo z powodu znikomej liczby prac wystawionych na ten konkurs. Następnie było

GFX COMPO.

I tutaj mały fuck dla organizatorów. Czemu wyniki w KAŻDEJ kategorii są policzone tylko do trzeciego miejsca? Rozumiem, że to ciężka robota, ale zapewne nie tak ciężka jak zrobienie większości z wystawionych prac. Wystawiłem obrazek, ale do dziś wiem tylko tyle, że nie za-



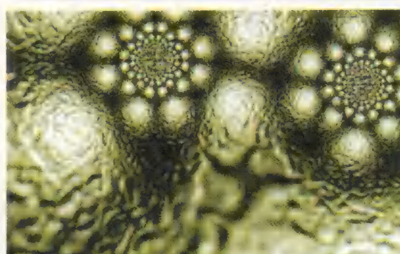
















jąłem miejsca w pierwszej trójce. Wolałbym wiedzieć, które miejsce zająłem, nawet jeżeli miałoby być ostatnie. Myślę, że podobne zdanie mają inni. Moim zdaniem najciekawsze prace zaprezentowali Dżordan, Jok i Nelson. Grafika Dżordana pod względem kolorystycznym bardzo przypomina mi prace Lazura, ale w odróżnieniu od grafik tegoż, jest „no copy". Praca Joka jest także „no copy", styl przypomina raczej ręczne rysowanie ołówkiem. Nelson zaprezentował prace w swoim własnym stylu. Temat powstał podobno podczas zdawania przez niego matury. Po GFX odbyło się

64K INTRO COMPO.

Omówię je według kolejności, w jakiej były puszczone. Pierwsza poszła produkcja PSB pt. SLC. Intro to jest przeróbką intra z Quasta tej samej grupy. Kod ten sam, muzyka też, ale zamiast psychodelicznego Blaze jest psychodeliczny pan milicjant. Jednym słowem, PSB. Następnie poszło intro Grupy Whelpz pt. Hoax. Jest to debiut nowego kodera tej grupy – Nemechka. Myślę że gdyby niektóre tekstury były lepsze, intro miałoby szansę na wyższe miejsce. Na uwagę zasługują efekty 2D, które naprawdę wyglądają świetnie. Poza tym bardzo ciekawy pomysł z nałożeniem zwykłego bumpa na obiekt jako tekstury. Podsumowując, intro ciekawe, nie nudzi, z ciekawym designem. Jedyne, co mi się nie podobało, to niektóre tekstury. Następne intro to produkcja grupy Decree pt. Finger. Ponieważ współpracowałem przy nim, nie będę oceniał. Intro uplasowało się na 3. pozycji. Następnie został zaprezentowany owoc kooperacji grup Potion i Weeds. Intro dotarło do drugiego miejsca. O tej produkcji tez nie będę się rozpisywał, gdyż Weeds jest sekcja Decree.

Kolejną produkcją było Eclipse grupy MAWI. Intro oryginalne pod kilkoma względami. Pierwszym z nich jest niesamowicie długi czas uruchamiania. Prekalki przed uruchomieniem trwają dobre kilka chwil nawet na 060. Drugą ciekawą cechą intra jest możliwość wybrania rozdzielczości oraz otwieranie się na własnym ekranie. Poza tym intro jest bardzo zaawansowane technicznie. Mimo że wygląda na TrueColor, jest w 256 kolorach. Jest też kilka efektów, o których myślałem, że są niewykonalne przy tak małej liczbie kolorów. A wypada dodać, że intro Eclipse było debiutem Noxisa (kodera).

Następnie poszła Biedronka by Ziutek i Mietek. Intro pod względem kodu niezłe, ale design leży i go zakopują. Pod tym względem najbardziej przypomina stare produkcje Freezersów, jak Lech czy Wit Premium, czyli „błysk trach błysk trach cyk cyk tys paf". Dla niewtajemniczonych rozszyfrowanie: muzyka umca, ekran skacze i błyska, a obiekty sobie skaczą w rytm cykania. Podejrzewam, że jest to żart któregoś ze znanych, polskich koderów, bo mimo że design leży, kodersko produkcja jest na takim poziomie, że byle jaki Mietek by tego nie zrobił. Ale za to Super Mietek nie miałby żadnych problemów :).

Koderem intra Flash grupy Iris jest Digger. Intro razi kolorystyką, ale widać, że Digger od The Party bardzo dużo się nauczył. Było to jedyne intro na party, które rusza na gołej A1200. Tak w każdym razie pisze Digger w dołączonym txt. Następnie Impact. Jest to Produkcja grupy Moons. Kodem zaopiekował się Raider, grafiką i obiektami Dżordan, a muzyką X-ball. Najbardziej podobały mi się obiekty Dżordana, w szczególności owad. Zdecydowanie nie podobały mi się efekty 2D. Intro wyglądało, jakby robiło je dwóch koderów. Jeden zrobił niezły engine 3D, a drugi kiepskie efekty 2D.

Po 64KB odbyło się

4KB INTRO COMPO.

Niestety, tutaj nie było już tyle produkcji. Wystawiono 3 intra, w tym jedno to żart. Trzecie miejsce należy do grupy Q-crew-clan z ich dziełem pt: Aj Waj. W intrze nie ma nic oprócz zdjęcia gościa ze skurczem palca środkowego prawej ręki. Miejsce drugie zajęła grupa Whelpz z intrem Joy. Dr.Oczek (koder) wcisnął do 4KB moduł, tunel, różne plazmy, bumpa i jeszcze „coś" (nie wiem jak to nazwać). Miejsce pierwsze to Tun grupy Apathy. W intrze jest jest tylko jeden efekt: tunel. Mimo że wygląda bardzo dobrze (kamera może się swobodnie obracać), uważam że więcej narobił się Oczek i jemu należało się pierwsze miejsce.

Następnie było VHS demo compo. Niestety, niewiele o nim powiem, bo większość przespałem. Udało mi się załapać na cześć dema pt. I Ty Zostaniesz Lazurem grupy Venture. Był to jakiś film z dzieciakiem uczącym siostrę rysować na komputerze. Jeżeli coś przekręciłem, to sorry, ale właśnie się budziłem. Kolejne VHS demo pt. Into The System wystawiła grupa Agrevedict, która powoli wyrasta na potentata w tych compos. VHS wystawiła też grupa Veezya: demo było o tyle ciekawostką, że wszystkie efekty były 2D, robione na Photoshopie.

DEMO COMPO.

Niestety, zostały wystawione tylko dwie produkcje, w tym jedna to czysty demomaniak. Ale drugie demo jest warte w stu procentach pierwszego miejsca, które zresztą zajęło. Datablade, bo o nim mowa, jest kooperacją dwóch grup ze ścisłej, polskiej czołówki – Floppy i Mawi. Kodem zajął się Zig, muzyką SuperFML (który podobno wraca), grafiką Grass, Fame, Azzaro i Def. Azzaro czuwał też nad designem. Tym demem Zig potwierdził, że jest najlepszym polskim koderem i jednym z najlepszych na świecie. Wszystkie efekty podane w True Color, całość działała płynnie. Największe wrażenie wywarły na mnie dwa ostatnie efekty, czyli tunel ze światłem i scenka z Motion Capture. Ale nie tylko efekty w tym demie stoją na wysokim poziomie: także design jest wyśmienity. Świetne tekstury, zgranie z muzą SuperFMLa, ogólny nastrój. Demo jest jednym z lepszych, jakie ukazały się w tym roku.

PODSUMOWUJĄC,

party było udane, z dużą liczbą produkcji (szczególnie dem – RB ;) i znośną organizacją. Mam nadzieje, że w przyszłym roku doczekamy się kolejnej edycji Xenium Party.

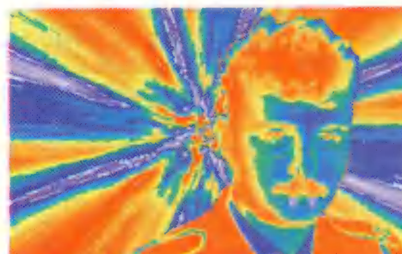
Gorzyga & Rork/DECREE

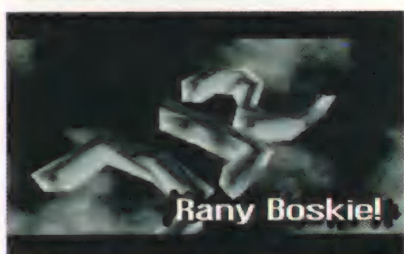














Scenowe newsy

Jak wysoko stoją Polacy w ostatnim notowaniu Eurochart? Czwarte miejsce na liście koderów zajmuje Zig/Floppy, który ma poważne szanse wejść niebawem do pierwszej trójki. Muzyk Revisq wchodzi w końcu na pierwsze miejsce, zrzucając z niego Mufflera. Grafik Lazur utrzymuje swoje pierwsze miejsce, którego chyba jeszcze długo nikomu nie odda, pomimo że jego aktywność ostatnio bardzo mocno spadła. Polskie grupy mają się trochę gorzej – najwyżej, bo na szóstym miejscu, jest Floppy. W demach też na razie bez rewelacji – Datablade/Floppy na siódmym, zaś z dołu atakuje go Vertus/Potion, ale poza tym cisza. W kategorii „najlepsze 4KB intro" coraz wyżej pnie się Atmosphere/Joker, zaś w 40/64KB intrach mamy nie lada sensację – Gush/Potion skoczył z miejsca dwudziestego na drugie! Oby tak dalej.

Cieszą również wysokie pozycje polskich magazynów – Beret jest na szóstym, a Excess na ósmym. Wbrew przepowiedniom Franckeya, zachodni scenowcy nauczyli się wreszcie języka polskiego, a przynajmniej poznali go na tyle, by móc delektować się naszymi artykułami. Trzy pierwsze miejsca w kategorii „najlepszy slideshow" okupuje Lazur z, kolejno: Wild, Sun i 5977. Polskie sounddiski reprezentuje Sougarden/Anadune na miejscu trzecim.

W ciągu ostatnich kilkunastu tygodni ukazało się kilka nowych, polskich magazynów dyskowych. Na włocławskim party Xenium'99 grupa Appendix wydała zerowy numer magazynu Taboo (w chwili, gdy czytacie te słowa, jest już najprawdopodobniej dostępny numer pierwszy), a Flying Cows Inc. wypuścili trzeci numer Universal Scene Guide (USG). W sierpniu doczekaliśmy się też w końcu piątego Excessa grupy Mawi; autorzy zapewniają, że numer szósty będzie jeszcze w tym roku.

Spóźnia się natomiast nowy Beret. Według zapowiedzi rednacza (Normana), numer czwarty miał wyjść w maju. Potem w czerwcu. Kiedy zaś pytaliśmy go o Bereta ostatnio, odparł, że „za dwa tygodnie".

Ostatni numer zina Antydresiarz ukazał się ponad rok temu. Nie wiadomo, co się w tej chwili dzieje z redakcją, ani czy zobaczymy kiedykolwiek numer piąty. Szkoda by było, gdyby taki fajny mag miał upaść.

W końcu wyszedł zapowiadany od dawna musicdisk Timera – Sonikk. Po przesłuchaniu zdamy Wam relację.

Na copy-party Assembly'99 zaskoczyła wszystkich nowa formacja o nazwie Extreme. Zajęli oni drugie miejsce w 64K Intro Compo bardzo ciekawą produkcją Push, wygrywając z takimi grupami, jak Spaceballs czy Scoopex. Pikanterii dodaje fakt, że Amigowcy ci pochodzą z Rosji, a na naszą scenę przeszli z ZX Spectrum! Warto nadmienić, że za naszą wschodnią granicą scena ZX jest jedną z największych na świecie.

Było o granicy wschodniej, więc teraz o południowej. W dniach 4-5 września odbyło się w Brandysie nad Łabą w Czechach niewielkie copy-party o nazwie Apocalypse'99. Imprezę odwiedziła też niemała grupka Polaków i to nie tylko po to, aby sprawdzić, czy cena piwa jest tam ciągle relatywnie niska, ale żeby wystawić produkcje. Udało im się, i to z całkiem niezłym skutkiem – więcej szczegółów już niedługo, a niecierpliwych odsyłamy do strony:
http://mov.to/apocalypse

Slayer/Appendix and
JazzCat/Pic Saint Loup



Drugie miejsce dla intra Gush grupy Potion w najnowszym notowaniu Eurochart.

One Spiritual Journey - review

Ostatnio społeczeństwo scenowych trolli nie było rozpieszczane przez nadmiar slide-showów. Wystarczy spojrzeć na dowolne chartsy – wiele pozycji to produkcje sprzed dekady, co wcale nie deprecjonuje ich w moich oczach, ale... czuć jakiś zastój, no nie? Tytułowe OSP to w dodatku pozycja polska, więc podszedłem do niej z jeszcze większą ciekawością.

Zbiór obrazków autorstwa PickPoke'a sygnują grupy Floppy/Mawi i z tego, co można wyczytać w pliku .txt, produkcja ta miała powstać long time ago, ale z powodu lenistwa kołderów (skąd ja to znam) premiera przesunęła się potężnie. Ale dosyć już tych wynaturzeń, uruchamiamy slidek!

Nie przepadam za zbyt cukierkową jak na moje oko estetyką „typu Mawi", więc nie sądziłem, że produkcja wywrze na mnie takie wrażenie. Przynajmniej za pierwszym razem. Po logosach tytułowych – przeciętnym Kazika (który w dodatku był już użyty w Excessie 4 – za to duży minus) oraz drugim logosie PickPoke'a, niestety również dobrze znanym z Papadeo2/Floppy, zaczyna się część główna. Tutaj rozczarowanie – tylko 6 (!) obrazków!, a przecież PP narysował dużo więcej, i wiele z nich nie było publikowanych.

Styl PickPoke'a jest naprawdę bardzo ciekawy i zawsze był jednym bardziej cenionych przeze mnie na scenie. Nie znajdziemy tutaj sławnych :) Fame'owych twarzyczek czy łagodnych, lazurowych krajobrazów, za to dużą dawkę ekspresji i niepokoju. Klimaty trochę w stylu Witkacego, ekspresjonistów czy Beksińskiego. Kompozycje są bardzo „mało komputerowe" i w tym między innymi tkwi ich siła. Jednym słowem, bardzo miłe plamy dla oka. Mimo wszystko po dokładniejszej analizie prac, wychodzą na jaw pewne braki warsztatowe i techniczne. Czasami również brakuje choćby pobieżnego wygładzenia – choć niektórzy mogą powiedzieć, że na tym właśnie polega styl PPoke'a. Niby tak, ale taki ogólny antialiassing jest zawsze konieczny i nawet Robert Korzeniowski to potwierdzi (nie tylko w stosunku do swoich zrogowaciałych stóp).

Wypada napisać kilka słów o warstwie dźwiękowej, którą wykonał Revisq. Kawał odważnej awangardy, nie da się ukryć. Współgra z obrazem bardzo dobrze i rzeczywiście można w tej muzie wyczuć Klausa Szchulze, ale raczej „tego starego", z Sebastian im Traum. Bo w ostatnich latach Klaus poszedł w stronę bardziej „ztechnicyzowanego" transu, jak na Are You Sequenced?.

Co do kodu, to wiele się o nim nie da wyCEDzić, bo prawie go nie ma. Zero intra, brak efektów, a obrazki pojawiają się poprzez typowe rozjaśnienia i ściemnienia. Lenistwo kodera albo celowe dopasowanie do minimalistycznej koncepcji całej produkcji. Prawda leży chyba pośrodku. Podoba mi się natomiast w kodzie zgodność z systemem, dzięki czemu uruchomiłem One Spiritual Journey jako jeden z nielicznych slide-showów na moim monitorze SVGA, bez flirtowania z promotorami.

Czas na ostatni akapit. OSJ to pozycja bardzo interesująca, dla ludzi, których twarz nie pokrywa się żylakami na widok czegoś „mniej komercyjnego". Jednak z powodu tak małej ilości obrazków, obawiam się, że kolekcja może nie odnieść pełnego sukcesu. I naprawdę szkoda, bo z tego, co słyszę, prawdopodobnie więcej nie zobaczymy już prac PickPoke'a, bo stał się ostatnio nieaktywny. Mam nadzieję, że to nieprawda.

Slayer/Appendix
[Taboo Staff]
slayer@optimus.wroc.pl



Powrót Szarlotki

Tak – Jabcok wraca na łamy ACS i to w dwóch wcieleniach – użytkowym i gierkowym. W poważniejszej części mamy dziś dwa programy (oczywiście możecie je znaleźć na coverze) – przy czym warto zauważyć, że jeden z nich to pełna wersja doskonałej przeglądarki plików PDF – czyli Adobe Acrobat Readera.

Dział użytkowy zaczniemy dziś od demonstracyjnej wersji znanego i cenionego programu do tworzenia i generowania fotorealistycznych krajobrazów – czyli

BRYCE 2

Na coverze znaleźć możecie instalacyjną wersję tego programu znanej na rynku oprogramowania graficznego firmy Metatools Inc. Bryce 2 nie potrafi jeszcze generować animacji (potrafi to dopiero nowsza edycja programu o nazwie Bryce 3D – nie spotkałem jednak wersji przeznaczonej dla Macintoshy 68K, choć takowa istnieje) – lecz tworzone za jego pomocą krajobrazy są naprawdę fantastyczne.

Krótki opis programu zacznijmy może od jego wymagań. Bryce 2 uruchomi się jedynie na procesorze 68040 z aktywnym koprocesorem matematycznym i do poprawnego działania wymaga min. 8 MB wolnej pamięci. Za to otrzymujemy naprawdę potężne narzędzie używane przez wielu profesjonalnych grafików. Co oczywiście nie oznacza, że jest to zbyt skomplikowany dla początkujących program.

Bryce 2 ma naprawdę „zakręcony" interfejs użytkownika. Mogę Was jednak zapewnić, że jego obsługa jest naprawdę łatwa – wręcz intuicyjna. Program ma kilka przydatnych cech, które m.in. stanowią o jego możliwościach. Znaleźć w nim możemy m.in. generator skał i edytor terenu. Program potrafi generować wiele źródeł światła jednocześnie, ma wbudowane biblioteki tekstur i obiektów. Dostępny jest tzw. Nano – preview, czyli generowanie podglądu tworzonej sceny. W zależności od potrzeb może to być preview dostępny na żądanie lub tworzony cały czas – choć tej ostatniej opcji nie polecam na niezbyt szybkich procesorach 68K.

Program ma specyficzną zasadę działania. Dla przykładu przy kreowaniu krajobrazu wczytać możemy gotową mapę bitową (np. teksturę). Bryce potraktuje ją jako gotową mapę wypukłości terenu. Miejsca ciemniejsze potraktowane zostaną jako niższe partie, miejsca jaśniejsze określać będą wypukłości terenu (oczywista analogia do geograficznych map hipsometrycznych). Bryce podczas tworzenia obiektów potrafi wykorzystać jednocześnie kilka map bitowych – każda z nich opisuje inne właściwości obiektu (np. osobna dla przezroczystości, dla chropowatości itd.). Spośród przetestowanych przeze mnie formatów program akceptuje jedynie bitmapy w formacie Mac Pict, choć oczywiście sprawdziłem jedynie kilka. Bryce potrafi również importować gotowe obiekty z innych programów 3D, wykorzystując przy tym uniwersalny format zapisu obiektów trójwymiarowych – DXF. Jednak i tutaj drobna uwaga: dla przykładu import pliku w formacie DXF z innego programu 3D dla Macintosha – Strata Vision 3D – jest możliwy dopiero po wykonaniu małej operacji. DXF to format, który obiekty 3D zapisuje w zwykłym pliku tekstowym. Bryce 2 wczyta więc takiego DXFa wygenerowanego przez Strata Vision (lub innym program), lecz należy wcześniej usunąć z pliku tekstowego DXF pierwszą linijkę, która mówi o tym, jakim programem został ów DXF wygenerowany.

Chciałbym jeszcze podziękować koledze Przemysławowi „Dziub" Dzióbkowi za pomoc w zdobyciu demonstracyjnej wersji Bryce 2, szybki instruktaż tego programu i błyskawiczne stworzenie w nim przykładowego widoczku. Scena ta znajduje się na coverze w filedysku z Bryce.

Mam nadzieję, że zachęciłem posiadaczy „czterdziestek" i „sześćdziesiątek" do zainstalowania i przetestowania tego programu. Przejdźmy zatem do ostatniej pozycji z covera ACS. Przed nami

ADOBE ACROBAT READER 3.01

To pełny i gotowy do użycia produkt firmy Adobe. Dodatkowo jest to najnowsza wersja, jaką udało mi się znaleźć. Acrobat Reader jest doskonałą przeglądarką plików w formacie PDF. Dla niewtajemniczonych: rzecz dzieje się w pewnej dziedzinie użytkowej sztuki komputerowej zwanej DTP (Desktop Publishing – skład tekstu). Na początku był chaos. Zakończył się on w chwili, gdy firma Adobe opracowała i opublikowała opisowy język PostScript, który w szybkim tempie stał się standardem zapisu danych w DTP. Zastosowanie tego języka sprawiło, że posiadacz Amigi lub peceta mógł wygenerować swoim ulubionym programem DTP (dla Amigi jest to np. PageStream) pliki postscriptowe zawierające kompletny opis złożonych przez siebie stron, wziąć pod pachę dysk twardy lub innego ZIPa i zanieść swoją pracę do naświetlarni, gdzie bez problemu odczytywała się ona np. na Macintoshu. Wygoda tego rozwiązania (i oczywista wysoka jakość zachowywana dzięki PostScriptowi – nie należy pomijać tego aspektu) była przeogromna, lecz problemem stało się sprawdzenie, czy wygenerowane pliki postscriptowe nie zawierają przypadkiem błędów. W tym właśnie celu w firmie Adobe powstały dwa kolejne programy – Adobe Acrobat służący do generowania podglądów plików postscriptowych w formacie PDF i Adobe Acrobat Reader – jego zastosowanie już znacie. Dodam jeszcze, że umieszczony na dzisiejszym coverze ACS Acrobat Reader potrafi również wczytywać PDFy utworzone z plików EPS (Encapsulated PostScript), stosowanych często do przechowywania informacji o obiektach utworzonych za pomocą programów do tworzenia grafiki wektorowej, czyli tzw. clipartów. Jest to może nieco skrótowy opis PostScriptu i tworzenia PDFów, lecz powinien Wam przybliżyć ten format.

Dla pełnego obrazu dodam jeszcze, że pliki PDF to często wielostronicowe dokumenty wypełnione tekstem, grafiką wektorową i bitmapową.



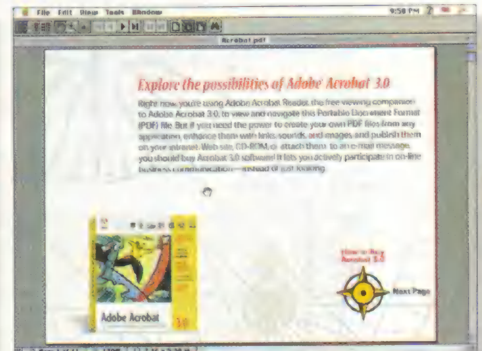
Zdarza się, iż w tym właśnie formacie tworzona jest dokumentacja do pewnych programów – szczególnie często spotykane jest to na platformie MacOS, choć nie tylko. Ostatni prezent firmy Newtek dla Amigowców, czyli doskonały program malarski TVPaint, również uzupełniony został o dokumentację w formacie PDF. Pozwolę sobie wymienić kilka programów, które mają możliwość eksportu plików PostScript lub EPS: QuarkXPress, Pagemaker, Corel Draw!, Freehand, Illustrator, Pagestream, DrawStudio.

Przejdźmy zatem do samego Acrobat Readera. Program ten wymaga procesora 68020 i minimum 3300 KB wolnej pamięci RAM. Jego obsługa jest bardzo prosta, pozwala na odczytywanie wielostronicowych dokumentów, ich przybliżanie i oddalanie. Ma również wbudowaną „rączkę" – czyli narzędzie do dowolnego przemieszczania się po wyświetlanym właśnie pliku PDF oraz komplet przycisków umożliwiających swobodną nawigację po nim. Podczas instalacji Adobe Acrobat Reader kopiuje na własny użytek Adobe Type Manager w wersji 4.0 (do poprawnego działania wymaga właśnie tej lub wyższej wersji). Dodatkowo po odnalezieniu na dysku twardym Netscape Navigatora (warto, by była to przynajmniej wersja 3.x) instaluje w katalogu Netscape Navigator/Plug-ins tzw. PDFViewer, pozwalający tej przeglądarce internetowej na wyświetlanie plików PDF. W razie problemów ten plik można umieścić w Navigatorze ręcznie.

W następnym numerze dwie w pełni funkcjonalne wersje programów, choć nie zdradzę Wam jeszcze nazw. Na pewno nie znajdziecie ich pod AmigaOS. Zatem do przeczytania w następnym numerze.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl





(od lewej) Bryce 2, Adobe Acrobat Reader 3.01

Amirage K2 - wizja przyszłości?

Wiadomość o wycofaniu się firmy Amiga ze współpracy z QNX Software Systems Ltd. przy tworzeniu systemu operacyjnego dla AmigiNG i wybraniu Linuxa jako jądra nowego systemu AmigaOS 5 wywołała spore poruszenie w gronie amigowych internautów.

Dodatkowe zamieszanie wywołały oświadczenia QNX Software Systems Ltd. mówiące, iż firma nie zamierza wycofywać się z rynku Amigi. Jednak w momencie ukazania się na stronach internetowych zainteresowanych firm informacji na temat bardzo ambitnych, wspólnych zamierzeń Phase 5 Digital Products i QNX Software Systems Ltd. w naszym środowisku po prostu zawrzało.

Zdecydowałem się przede wszystkim na przytoczenie wspólnych oświadczeń Phase 5 Digital Products i QNX Software Systems Ltd. O komentarz pokuszę się nieco później, przede wszystkim zapoznajcie się z polskim tłumaczeniem tych dokumentów, ponieważ jest to rzecz na naprawdę dużą skalę.

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS PRZEDSTAWIA AMIRAGE K2, PIERWSZY MODEL Z SERII WYDAJNYCH SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH NASTĘPNEJ GENERACJI.

Phase 5 Digital Products z dumą przedstawia pierwszy produkt z nowej rodziny multimedialnych komputerów: Amirage K2, który zapewni zapierające dech w piersiach możliwości i funkcjonalność. Ten nowy system w pełni zrealizuje wizję komputera przyszłego tysiąclecia, którą Phase 5 Digital Products dzieliła z wieloma użytkownikami Amigi i tymi, którzy wspierali innowacyjne pomysły.

„Bazując na umowie licencyjnej z QNX Software Systems Ltd. jesteśmy teraz w stanie dostarczyć naszym klientom wydajny system operacyjny czasu rzeczywistego z całą wymaganą funkcjonalnością i, co więcej, który może dać multimedialnemu komputerowi następnej generacji prawdziwą moc" – mówi Wolf Dietrich, dyrektor Phase 5 Digital Products. „Brak nowoczesnego systemu operacyjnego, który byłby w stanie zrealizować naszą wizję, był główną przyczyną wstrzymania wcześniejszych prób stworzenia przez Phase 5 nowego komputera. Ten problem został rozwiązany dzięki użyciu systemu QNX Neutrino, więc teraz możemy pchnąć naprzód naszą wizję nowej generacji wydajnych komputerów.

Nowy system komputerowy Amirage K2 wykorzystuje pełną wieloprocesowość i już w podstawowej konfiguracji jest rozszerzalny o kolejne procesory. Co więcej, potrafi w pełni wykorzystywać przetwarzanie rozproszone poprzez różnego typu sieci pozwalając na realizację nowej wizji przetwarzania, łącznie z rozproszonymi aplikacjami i usługami internetowymi. Amirage K2 będzie rozbudowywalnym motorem dla wszystkich rodzajów przetwarzania i multimediów z wieloma opcjami rozbudowy i interfejsów dla rozszerzeń innych producentów. Będzie również oferował pełną zgodność z większością standardów przemysłowych i cyfrowych multimediów.

Ponieważ nowy system QNX Neutrino będzie również dostępny dla wszystkich amigowych kart PowerUP stworzonych przez Phase 5 Digital Products (o tym w drugim oświadczeniu) będzie zapewnione łagodne przejście na nowy system z zapewnieniem pełnego wsparcia dla AmigaOS 3.x zarówno dla użytkowników, jak i twórców oprogramowania dla rodziny kart PowerUP. Dzięki temu wspaniałemu zestawowi możliwości oczekuje się, że duża liczba aplikacji kolejnej generacji pracujących pod systemem QNX Neutrino na komputerze Amirage K2 będzie dostępna już w momencie wypuszczenia nowego systemu na rynek, które ma nastąpić na początku 2000 roku.

Cieszy nas bardzo, że wreszcie możemy stworzyć produkt, którego nie mogliśmy zrealizować do tej pory ze względu na brak odpowiedniego systemu operacyjnego oraz z powodu konkurencji z nieistniejącymi, ale zapowiadanymi projektami, z którymi musieliśmy się zmierzyć" – podkreśla Wolf Dietrich. „Projekt Amirage K2 rozszerza możliwości, które miał mieć nasz poprzedni projekt Pre/Box i zawiera wiele elementów wcześniejszej koncepcji A\Box, ale teraz nie ma konieczności projektowania specjalistycznego sprzętu. Ponieważ koncepcja systemu QNX Neutrino jest w pełni zgodna z naszą wizją systemu operacyjnego – tak w przeszłości jak i teraz – czujemy, że nareszcie możemy spełnić marzenia użytkowników Amigi, jak również użytkowników innych komputerów".

System Amirage K2 będzie zbudowany w oparciu o najnowsze dostępne technologie i będzie wykorzystywał większość standardów cyfrowych multimediów. Pomimo iż nie będzie on zaprojektowany jako system tani, jego cena będzie jednak przystępna, a stosunek możliwości do ceny nadzwyczaj atrakcyjny. Obecnie planowane główne właściwości Amirage K2 obejmują:

– Od jednego do czterech procesorów PowerPC G4, wymienialne przez użytkownika dzięki zastosowaniu standardowych modułów G4, każdy z niezależnym taktowaniem. Pozwoli to na dogodne skalowanie systemu do potrzeb użytkownika (np. zaczynając od jednego CPU 400 MHz użytkownik może później dodać np. CPU 700 MHz prawie potrajając w ten sposób wydajność systemu; dotyczy to wszystkich czterech procesorów).

– Pełne wykorzystanie systemu QNX Neutrino dla symetrycznego multiprocessingu. Amirage K2 pozwoli aplikacjom w pełni i dynamicznie wykorzystywać zainstalowane procesory.

– Możliwość multiprocessingu Amirage K2 pozwala rozbudować system do około 80 SPECint95 i 80 SPECfp95 (uff – przyp. S.K.) plus imponująca wydajność multimediów w oparciu o jednostki Altivec czterech procesorów G4.

– Maks. 2 GB pamięci SDRAM z wykorzystaniem standardowych modułów DIMM; w początkowej konfiguracji system będzie wyposażony w 64 MB RAM.

– Wysokowydajna grafika 3D na płycie z wykorzystaniem najnowszej generacji układu 3D z minimum 32 MB pamięci obrazu i tekstur, rozdzielczość 1920x1080 (lub lepsza) przy 32-bitowym kolorze, sprzętowe wspomaganie dla pełnoekranowego odtwarzania DVD z pełną prędkością.

– Wbudowany kontroler Ultra-DMA ATA, model podstawowy będzie wyposażony w dysk 4 GB i napęd DVD-ROM.

– Opcjonalny kontroler Ultra-2-Wide SCSI.

– Szybki interfejs IEEE-1394 do urządzeń zewnętrznych i sieciowych.

– Dedykowany port dla opcjonalnego, wewnętrznego napędu Solid State Drive (SSD, do 128 MB pojemności).

– ISREE (Instant System Boot on External Event) aktywuje system w reakcji na zdefiniowane przez użytkownika zdarzenia, takie jak przychodzące wywołanie (np. modemowe lub ISDN); przy wykorzystaniu SSD system będzie w pełni uaktywniany w ciągu kilku sekund.

– Dwa niezależne porty USB 12 MBit/s.

– Trzy 64-bitowe sloty PCI 66 MHz dla wydajnych kart rozszerzających.

– Trzy 32-bitowe sloty PCI 33 MHz dla tanich kart rozszerzeń.

– Port Ethernet 10Base100 (skrętka).

– Interfejsy IrDa i MIDI.

– Zintegrowany wydajny koprocesor dla multimediów ze specjalizowanym DSP; niezależny VLD (Variable Length Decoder) i koprocesor obrazu odciążające procesor główny przy skalowaniu i filtracji wideo, konwersji koloru, nakładkowania; „alpha blending" i „bit mask blanking" sygnałów cyfrowego wideo.

– Digital Video In Port – wejście cyfrowego sygnału wideo w formacie CCIR601/CCIR656 (8-bit równolegle, 4:2:2 YUV, czasowa multipleksacja danych wideo) z urządzeń takich jak cyfrowe kamery wideo lub cyfrowe dekodery wideo.

– Digital Video Out Port – wyjście cyfrowego strumienia danych YUV do urządzeń takich jak cyfrowe kodery obrazu, cyfrowe magnetowidy lub inne urządzenia zgodne ze standardem CCIR601/CCIR656.

– Wyjście wideo ma 129-poziomowy alpha blending, tryb genlock, synchronizację ramki, klucz chroma i programowalne wycinanie koloru YUV.

– Dedykowane opcje rozszerzeń (sloty wideo) pozwalają dodawać analogowe interfejsy dla cyfrowych portów wideo zarówno w wersjach amatorskich, półprofesjonalnych, jak i profesjonalnych.

– 16-bitowe, stereofoniczne wejście audio, analogowe lub cyfrowe.

– 16-bitowe, analogowe wyjście audio.

– 8-kanałowe, cyfrowe wyjście audio, format 16– lub 32-bit stereo.

– Dolby ProLogic « i Dolby Digital (AC-3) «, wielokanałowy dekoder audio i wyjście (cyfrowe).

– Wyjście SPDIF wykorzystujące dwukanałowy liniowy strumień PCM audio, jeden lub więcej sześciokanałowych strumieni Dolby Digital lub jeden lub więcej strumieni MPEG-1 lub MPEG-2 audio z programowalnymi częstotliwościami próbkowania.

– Synchroniczny interfejs szeregowy (SSI) zapewnia możliwość podłączenia modemu V.34 i optycznego łącza ISDN.

– Oprogramowanie: usługi systemu operacyjnego pochodzą z systemu QNX Neutrino wyposażonego w pakiet oprogramowania zapewniającego możliwość uruchamiania oprogramowania AmigaOS; funkcje 3D zapewniają biblioteki zgodne ze standardem OpenGL; planowana jest emulacja aplikacji standardu przemysłowego z innych platform.

UWAGA. Te specyfikacje mogą ulec zmianie w trakcie postępującego rozwoju w przemyśle komputerowym i będą uaktualniane tak, aby spełniały najnowsze standardy.

Z tak rozległymi możliwościami i zadziwiającymi zdolnościami multimedialnymi Amirage K2 jest wydajną, osobistą stacją roboczą ogólnego zastosowania. Ale poza tym będzie to także pierwszy prawdziwy serwer sieciowy i medialny, który będzie funkcjonował jako serce nowej generacji przetwarzania. „Amirage K2 nie jest zaprojektowany tylko po to, aby zadziwiać swym potencjałem sprzętowym. Wiele obecnie słyszymy o nowych aplikacjach, a nawet rewolucjach w przemyśle komputerowym. My w Phase 5 Digital Products także wierzymy, że w przyszłości przetwarzanie będzie się różnić od dzisiejszego i użytkownicy będą oczekiwać nowych usług" – komentuje Wolf Dietrich. „Ale wciąż liczą się możliwości wymaganego sprzętu, aby udostępnić takie nowe usługi. Jeżeli chcesz aby np. strumienie Twoich danych multimedialnych i 3D pojawiły się gdzieś indziej, niż na Twoim monitorze, wtedy typowa karta grafiki 3D, która generuje pojedynczy sygnał analogowy wysokiej częstotliwości o maksymalnym zasięgu 1,5 metra przy ekranowanym kablu nie jest zbyt przydatna. Dla takich zastosowań wymagane są w pełni cyfrowe układy przetwarzające, które zapewniają procesory główne Amirage K2 wraz z koprocesorami oraz odpowiednie możliwości sieciowe tak, aby przetworzyć dane i przesłać je do innego urządzenia, które skomunikuje się z użytkownikiem. Hardware Amirage K2 wraz ze wspaniałą funkcjonalnością systemu QNX Neutrino doskonale spełnia takie wymagania stawiane przez aplikacje następnej generacji".

W konsekwencji w drugiej połowie 2000 roku Phase 5 Digital Products wypuści na rynek pierwsze zewnętrzne rozszerzenie: Amirage LCU, czyli Local Communication Unit. To małe i niedrogie urządzenie będzie używane do wysyłania obrazu i dźwięku do różnych monitorów, telewizorów i innych urządzeń audio/wideo. Strumienie audio i wideo będą dostarczane w postaci cyfrowej (w różnych formatach zależnych od aktualnej zawartości, np. jako MPEG Audio/Wideo lub skompresowane bezstratnie do wyświetlania na cyfrowych ekranach) przez Amirage K2. Amirage LCU będzie także przyjmować dane poprzez interfejs IrDa, np. z pilotów lub klawiatur, aby zapewnić pełną interakcyjność. Obecnie planowane jest podłączanie LCU poprzez interfejs IEEE-1394. Ponieważ będzie można podłączać wiele LCU do jednego Amirage K2, będzie możliwość wyświetlania obrazu i odtwarzania dźwięku na różnych urządzeniach łącznie z jednoczesnym odtwarzaniem wielu strumieni audio/wideo. Jest więc np. możliwe, aby różne osoby w domu oglądały film, przeglądały internet, uczestniczyły w wideokonferencji i grały w gry 3D niezależnie i równocześnie (albo na przykład grały razem w grę interaktywną). To tylko pierwszy przykład tego, co będzie możliwe dzięki połączeniu doskonałego systemu QNX Neutrino z wydajną platformą sprzętową Amirage K2 z Phase 5 Digital Products. Rozważa się również niedrogie i bezprzewodowe webpady i ręczne urządzenia komunikacyjne do wideokonferencji/wideofonii z minimalnym zużyciem energii wykorzystujące możliwości komunikacyjne Amirage K2 i jego zdolności w przetwarzaniu danych i ich dystrybucji.

System Amirage K2 powinien trafić na rynek na początku 2000 roku. Cena systemu bazowego jest jeszcze nieustalona i zostanie określona później. Dalsze informacje będą publikowane regularnie, więc proszę zaglądać tu często po uaktualnienia i inne wiadomości.

QNX I PHASE5 ZAPEWNIAJĄ DROGĘ ROZWOJU DLA UŻYTKOWNIKÓW AMIGI

QNX Software Systems i Phase 5 Digital Products zawiadamiają o umowie licencyjnej, która umożliwi Phase 5 przeportowanie systemu operacyjnego QNX Neutrino na jej obecną rodzinę kart PowerUP dla komputerów Amiga.

Gdy port zostanie ukończony, obie firmy dostarczą środowisku Amigi gotową wersję systemu bez żadnych opłat. Wersja ta będzie pracować na wszystkich obecnych kartach PowerUP zbudowanych w oparciu o procesory 603/604.

„Dzięki połączeniu z głównym producentem sprzętowych rozszerzeń dla komputerów Amiga czynimy kolejny krok w naszym rosnącym zaangażowaniu w środowisko Amigi" – powiedział Dan Dodge z QNX Software Systems. „Co ważniejsze, amigowi developerzy zyskają na tym na co najmniej dwa sposoby. Po pierwsze, mogą dalej używać swoich Amig do tworzenia multimedialnych aplikacji następnej generacji bazując na systemie operacyjnym QNX Neutrino. Tworzenie aplikacji QNX będzie się odbywać całkowicie na Amidze. Nie potrzeba żadnego PC. Po drugie, będą mogli dalej wykorzystywać istniejące oprogramowanie Amigi i aplikacje pod QNX równocześnie, dzięki doskonałemu emulatorowi 68K z Phase5, który zapewni wsparcie dla AmigaOS 3.x.

QNX zapewnia dotychczasową funkcjonalność oprogramowania, a ponadto spełnia oczekiwania tych użytkowników, którzy wciąż wierzą w oryginalną wizję Amigi; wizję dominacji technicznej, innowacyjności i zwykłej przyjemności użytkowania" – powiedział Wolf Dietrich, dyrektor Phase 5 Digital Products. „Po przekazaniu tych wszystkich możliwości, usług systemu operacyjnego i narzędzi prosto w ręce amigowych twórców oprogramowania oczekujemy w krótkim czasie dużej liczby aplikacji pracujących pod kontrolą systemu QNX na kartach PowerUP".

Phase 5 ma również możliwość uzyskania licencji QNX na przyszłe samodzielne systemy bazowane na procesorach PowerPC następnej generacji.

Dostępność

System QNX Neutrino dla kart PowerUP, łącznie z aplikacjami, systemem okienkowym, sterownikami i emulatorem systemu Amigi 68K będzie rozprowadzany wraz z nowymi kartami Blizzard i Cyberstorm G3, które pojawią się w sprzedaży jesienią 1999r.

Użytkownicy obecnych kart PowerUP opartych o procesory 603/604 będą mogli ściągnąć darmową wersję systemu dla tych kart poprzez Internet lub zakupić CD po kosztach nośnika i przesyłki.

QNX Software Systems Ltd.

Firma powstała w 1980 roku i jest liderem w przemysłowych systemach operacyjnych czasu rzeczywistego. Ma silną bazę klientów w różnych gałęziach przemysłu, włącznie z obszarem elektroniki użytkowej, telekomunikacji, lotnictwa, techniki medycznej, kontroli procesów produkcyjnych, punktów sprzedaży i telefonii. Produkty QNX są sprzedawane w ponad 100 krajach świata. Więcej informacji znajdziesz pod adresem:

www.qnx.com

Phase 5 Digital Products

Siedziba firmy znajduje się w Oberursel koło Frankfurtu (Niemcy) i jest to prywatna firma zajmująca się projektowaniem i produkcją sprzętu komputerowego. Została założona w roku 1992. Początkowo zajmowała się wyłącznie projektowaniem i produkcją dodatków do komputerów Amiga, stając się w połowie lat dziewięćdziesiątych czołowym producentem kart turbo, graficznych i kontrolerów SCSI do Amigi. Od 1996 roku firma zaczęła podbijać rynek dodatków do komputerów Macintosh i stała się znanym na całym świecie producentem rozszerzeń dla PowerMaców. W sumie Phase 5 sprzedała ponad 100 tys. kart rozszerzeń i uzyskała ponad dwa tuziny nagród „Produkt Roku". Więcej informacji znajdziesz pod adresem:

www.phase5.de

PORA NA KOMENTARZ

I co Wy na to? Zdaje się, że powstającej właśnie Amidze NG rośnie potężna konkurencja. Przypominam, iż Amiga International odrzuciła propozycje Phase 5 Digital Products dotyczące współpracy przy tworzeniu nowej Amigi i systemu PowerUP jako standardu obsługi procesorów PowerPC w nowym systemie AmigaOS 3.5 – który ma się właśnie ukazać. Podobnie rzecz miała się z QNX Software Systems Ltd, która to firma została wybrana przez Amiga International do stworzenia systemu operacyjnego dla Amigi NG, z czego AI ostatnio się wycofała.

„Zemsta" obydwu wzgardzonych firm może okazać się bardzo słodka. Specyfikacje projektu Amirage K2 są przytłaczające i, zdaje się, bardzo realne. Po raz pierwszy Phase 5 Digital Products może zająć się tylko i wyłącznie sprzętem (na czym zna się zresztą doskonale – jakości kart Blizzard, Cyberstorm i innych rozszerzeń do Amigi nie trzeba nikomu reklamować), tworzenie oprogramowania (z którym w przypadku Phase 5 były wieczne problemy i komplikacje) pozostawiając firmie, która ma na tym rynku potężne doświadczenie.

Aktualnych użytkowników Amigi przekonuje dodatkowo fakt, że Phase 5 od zawsze silnie wspierała rozwój linii Classic Amiga, czego nie-

stety nie można powiedzieć o firmie Amiga International (wyjątkiem jest AmigaOS 3.5). Aż do dziś właściwie nie wiadomo, na ile zgodny i przypominający system AmigaOS 3.x będzie system AmigiNG. Mgliste zapowiedzi ze strony szefów firmy Amiga niczego nie wyjaśniają.

Przyjrzyjmy się zatem w miarę obiektywnie obydwu konkurencyjnym projektom. Amiga NG może liczyć na wsparcie wielu firm softwa-re'owych. Ogłoszono już, iż znana na rynku pecetowym i macowym firma Corel zamierza wesprzeć Amigę NG swoimi produkcjami. Projektem Amirage K2 zainteresowani będą natomiast zwolennicy dalszego rozwoju Classic Amigi. Produkt połączonych sił Phase 5 Digital Products i QNX Software Systems liczyć może na poparcie licznej jeszcze rzeszy amigowych developerów.

Duże znaczenie dla dotychczasowych użytkowników Amig, w szczególności dla użytkowników kart PowerUP, może mieć pomysł bezpłatnego przeniesienia systemu Neutrino na te karty. Zauważcie, że poza WarpOS, który nie wzbudza szczególnego entuzjazmu wśród posiadaczy kart PowerPC z Phase 5, nowy system Amigi nie będzie wspierać w żaden sposób projektu PowerUP. Nie mówiąc już o przepisaniu dotychczasowego systemu Amigi na procesory PowerPC. Istotnym plusem takiego rozwiązania było ujednolicenie systemu obsługi kart PowerPC, ale sposób jego wykonania nie wzbudzał entuzjazmu użytkowników „powerpiecyków". Dotychczas jedynym systemem, który wykorzystywał moc tkwiącą w kartach PowerPC, był APUS, czyli Linux na Amigi PPC. Oczywiste jest więc, że idea stworzenia systemu Neutrino, który oprócz pierwotnego celu (OS dla projektu Amirage K2) ma zostać przepisany również na komputery wyposażone w karty PowerUP, wywołał szalone poruszenie w naszym „światku". Zresztą nie tylko w naszym, o Amidze mówi się coraz więcej i głośniej również i w innych źródłach. Coraz częściej internetowe serwisy newsowe podają informacje na temat nowych Amig. Wszystko wskazuje na to, że po tylu latach posuchy, po kilku nieudanych próbach „reanimacji" Amigi i jej systemu, nareszcie doczekaliśmy dwóch projektów, które mają naprawdę olbrzymią szansę, by zaistnieć na rynku.

A my? Czekaliśmy już tak długo na nowy komputer, że zapewne wytrwamy jeszcze trochę. Mam jedynie nadzieję, że obydwa ambitne zamysły (Amigi International i Phase 5 we współpracy z QNX) dojdą do skutku oraz że nie podzieli to naszego środowiska zbyt mocno. Bo i tak może się zdarzyć. Na szczęście mamy swoje widoki na przyszłość. Znacznie lepsze to, niż ich brak.

Projekt Phase 5 Digital Products i QNX Software Systems może jednak wzbudzić u wielu z Was szereg pytań i kontrowersji. Specjalnie w celu wyjaśnienia przynajmniej części tych wątpliwości zdecydowaliśmy się na zacytowanie „Listu Otwartego" szefa Phase 5, Wolfa Dietricha do amigowej społeczności, opublikowanego wkrótce po ogłoszeniu projektu Amirage K2. Dietrich jasno i zrozumiale przedstawia SWÓJ punkt widzenia na sytuację rynku Amigi i uzasadnia potrzebę wykreowania nowej platformy sprzętowej, której chyba bliżej do Classic Amigi, niż produkcjom spod znaku Amiga Inc. Dalsze moje spekulacje nie są już raczej konieczne.

Panie i Panowie – Wolf Dietrich, dyrektor Phase 5 Digital Products:

DRODZY PRZYJACIELE AMIGI

W związku z naszym ostatnim zawiadomieniem o współpracy z QNX Software Systems Ltd. i nowym projektem Amirage K2, ten list otwarty powinien odpowiedzieć na część kontrowersyjnych pytań, które wielu z Was sobie teraz zadaje. Poniższy tekst jest moją czysto osobistą analizą obrazu stanu rynku Amigi, celów AI i ogólnej sytuacji, która wpłynęła na naszą decyzję, by spróbować współpracy z QNX Software Systems Ltd. i dostarczyć w przyszłości alternatywne rozwiązania. Jeżeli interesuje Cię moja opinia, to zachęcam do lektury listu i – zwłaszcza jeżeli jesteś developerem – rozważenia go.

Po pierwsze, powstało pytanie „dlaczego oni to robią, dlaczego dzielą rynek Amigi?" w różnych odmianach, często powiązane z przypuszczeniem, że chcemy „wykraść Amigę" lub sami stać się Amigą. Odpowiedzi na to są bardzo proste:

1. Chcemy zaprojektować dominującą technologię, która – jak wierzymy - stanowi ducha oryginalnej Amigi lub inaczej mówiąc technologię, którą wielu świadomych użytkowników tego komputera chciałoby ujrzeć. Dotyczy to innowacji w oprogramowaniu i w sprzęcie. Nie chcemy kompromisów tylko dlatego, by podążać głównym nurtem lub robić to, co wszyscy dookoła.

2. Jest oczywiste, że dla Phase 5 (tak jak i dla wielu innych firm, co wykażę w dalszej części) nie ma miejsca na szlaku Amiga Inc.

Robimy po prostu to, co – jak wierzymy – jest prawidłowe w sensie naszej wizji, celów technologicznych, do których dążymy, a także możliwości ekonomicznych, które – jak sądzimy – są najlepsze dla naszej przyszłości.

Z naszego punktu widzenia Amiga Inc będzie tworzyć i promować produkt, który tylko w nazwie ma związek z oryginalną Amigą. Prawdopodobnie mają kilka ciekawych pomysłów (choć obecnie wiele szczegółów jest wciąż niejasno określonych), ale nie widzimy tu żadnej rewolucji, a tylko ewolucję podobną do tej, którą dziś obserwuje się w wielu gałęziach przemysłu komputerowego.

Patrząc na dostępne informacje wydaje się nam oczywiste, że Amiga będzie budować urządzenie oparte na Linuxie, wykorzystujące technologię JAVA i jej rozszerzenia zwane Amiga Objects. Urządzenie to ma „spełnić obietnice ery informacyjnej". To miłe, ale są inni, którzy robią to samo.

Jestem święcie przekonany, że główną rewolucja, o której mówi Amiga Inc., jest rewolucją marketingową. Powiedzie się ona wtedy, gdy uda się sprzedać „urządzenia informacyjne" milionom ludzi, którzy nie są użytkownikami komputerów, ale powinni zostać podłączeni do Internetu tak, jak dawno temu zostali podłączeni do telefonu. Nie ma w tym nic złego, ale co to ma wspólnego z komputerem Amiga? To, co dla mnie jest najbardziej nieprzyjemne, to oczywisty fakt, że nie ma intencji stworzenia czegoś nowego, spektakularnego, niezwykłego, ponieważ jest to ryzykowne. Zamiast tego nowy produkt powinien sprzedać się w milionach sztuk, wymagając przyjęcia wielu kompromisów i podążania głównym nurtem.

Tak więc, co nadchodzący produkt Amiga Inc. ma wspólnego z oryginalną Amigą i jej duchem? To może być fajny komputer, który kupi wielu ludzi, ale takie są też palm-piloty, telefony komórkowe, konsole do gier, systemy stereo, telewizory, piwo czy batony (celowo nie wymieniłem wintelowych pecetów). Nie ma nic złego, gdy użytkownicy Amigi mówią: „Hej, to fajna rzecz, kupię ją" tak, jak nie ma nic złego w kupowaniu przez użytkowników Amigi palm-pilotów, telefonów komórkowych, konsol do gier, systemów stereo, telewizorów, piwa czy batonów (celowo nie wymieniłem... eee... wiesz, o co mi chodzi).

Amiga Inc. nie rozmawiała z nami – z Phase 5 – za wyjątkiem spotkania w trakcie podróży Jima Collasa po Europie. Od tamtej pory nie było ani jednego e-maila, kontaktu, żadnych informacji dla nas. Nie dali nam NDA, co pozwoliłoby im powiedzieć nam więcej i wcześniej o swoich planach i pomagać nam w podejmowaniu naszych decyzji. Zamiast tego obserwowali nas (gdzie „nas" oznacza także inne firmy developerskie), wspierających „Amigę Classic" i idących drogą PPC, podczas gdy sami zamierzali tę drogę ponownie odciąć. Czy jest to fair i lojalne wobec developerów i użytkowników wspierających platformę Amigi swoimi staraniami i pieniędzmi? Mam silne przeczucie, że w ogóle ich nie obchodzi, co się z nami stanie. Nie ma żadnych oznak jakiejkolwiek współpracy, więc nie może być również mowy o lojalności.

Nie wiem, jakie kontakty powstały z innymi amigowymi developerami. Wielu z nich wydaje się zaskoczonych ostatnimi doniesieniami, wielu jest nimi zdegustowanych, część je docenia, ale jeżeli tak, to czy myślą oni o swojej własnej przyszłości? Osobiście wierzę, że ostatnio ogłoszone „kontakty z Corelem" są znaczącą wiadomością. Dlaczego nie czytamy, że „Amiga Inc. ściśle współpracuje z Haage & Partner nad przeportowaniem AmiWritera na Amigę NG", „Amiga Inc. wybrała ImageFX z NovaDesign do rozprowadzania razem z MCC", „AI i WorldFoundry zawiadamiają o dostępności dwóch świeżych gier 3D w momencie wypuszczenia na rynek MCC" lub podobnych oświadczeń?

To proste: Amiga Inc. podąża za przemysłowymi standardami. Tak jak użyli Linuxa i potrzebują rozpędu tego systemu, aby popchnąć ich naprzód, potrzebują wielkich nazw, takich jak Corel, żeby osiągnąć swój cel. Nie potrzebują na przykład Phase 5 jako firmy hardware'owej wspierającej ich projekty i wierzę, że nie potrzebują amigowych twórców sprzętu i oprogramowania do osiągnięcia sukcesu (a przynajmniej tak myślą). Jim Collas powiedział w swojej „Odpowiedzi na sprzężenie z Linuxem" z 10-tego lipca:

„Po prostu nie wierzę, że możemy uzyskać wystarczający rozpęd bez wykorzystania pędu Linuxa. Linux da nam ciągły dostęp do nowych technologii i sprzętu, gdy tylko zostaną wypuszczone na rynek. Z QNX moglibyśmy stworzyć nową platformę, ale nie wierzę, że przetrzymalibyśmy szybkie zmiany w przemyśle komputerowym".

Czyż nie możemy z tego wyczytać, że wszyscy aktywni developerzy amigowi, którzy

wspierali naszą platformę tyloma produktami i technologiami i dzięki którym Amiga wciąż jest użyteczna, są traktowani jako niezdolni do zapewnienia niezbędnych technologii programowych dla nowej platformy?

Myślę, że możemy. Jim Collas wskazał niepewność sukcesu ekonomicznego w przypadku, gdyby nie został wybrany Linux. Oczywiście powiązania z Corelem wydają się być dla Amiga Inc. bardzo ważne również do osiągnięcia sukcesu ekonomicznego. Kto będzie kolejnym ważnym partnerem zajmującym miejsce w rynku dla nowej platformy Amigi? Adobe? ID Soft? Kto wie... A teraz tylko pomyśl: jeśli się okaże, że Linux nie ma tego pędu, to może kluczem do sukcesu okaże się kompatybilność z Windows? Pytanie do amigowych developerów: czy doceniacie to, że Amiga Inc. za istotne dla sukcesu MCC uważa, że wielkie nazwy w przemyśle dostarczą nowej platformie technologie i oprogramowanie, które Wy moglibyście dostarczyć, ale (jak się wydaje) Amiga Inc w Was nie wierzy? I pytanie do użytkowników Amigi: co jest dla Was ważniejsze: sukces (i wartość akcji?) firmy, która jest właścicielem nazwy Amiga, czy technologia, którą Wam dostarcza?

Gdy już MCC Amigi Inc. sprzeda się w milionach sztuk, obecna społeczność amigowa w ogóle nie będzie wystarczającym rynkiem. Wierzę, że wtedy skończy się lojalność Amiga Inc. wobec społeczności amigowej tak, jak skończyła się lojalność Amiga Inc. wobec obecnych amigowych developerów. Jestem przekonany, że to samo stanie się z niewielką pozostałą jeszcze bazą dealerów i dystrybutorów. To, co się liczy dla Amiga Inc., to nie fakt, że wszyscy powyżsi wspierali Amigę przez tyle lat – sukces ekonomiczny będzie wymagał sprzedaży MCC przez WIELKICH. I o to w tym wszystkim chodzi: stać się WIELKIM, sprzedawać WIELE, robić WIELKIE pieniądze. Nic w tym złego, ale lojalność społeczności amigowej, na której obecnie bazuje Amiga Inc. przed swoim WIELKIM startem, prawdopodobnie nie zostanie nagrodzona. A podczas, gdy AI brata się z obecnymi WIELKIMI, szanse, że my maluczcy urośniemy wraz z nową generacją Amigi, maleją z dnia na dzień.

To gdzie my zostaniemy? Z mojego punktu widzenia nie ma dla nas miejsca – mam na myśli nie tylko Phase 5, ale większość, o ile nie wszystkich obecnych amigowych developerów – na szlaku Amigi i w przyszłości, którą Amiga Inc. chce stworzyć. To także oznacza dla nas – jako firm – koniec (amigowego) biznesu. Ale dzięki współpracy z QNX istnieje rozwiązanie, które wypełni obietnice doskonałości technologicznej i my tu, w Phase 5, jesteśmy w stanie dostarczyć naprawdę zaawansowany sprzęt, jak również koncepcje na przyszłościową komputeryzację.

Mała uwaga: to, co dziś Amiga nazywa rewolucją, to tylko pomysły (i trochę prac nad nimi), które proponowaliśmy już trzy lata temu. Proponowaliśmy niezależne od sprzętu rozproszone przetwarzanie dawno temu i określiliśmy nawet naszą wizję zadań lub wątków aplikacji (czytaj: „usług" lub „obiektów", lub „rewolucyjnych obiektów", lub „wiesz-już-jakich obiektów"), które będą pracować na różnych procesorach czy urządzeniach gdzieś w komputerze lub w sieci i będą komunikować się pomiędzy sobą. Nie chcę tu powiedzieć, że AI nie ma dodatkowych i nowych pomysłów, ale czy będą one równie rewolucyjne, to się dopiero okaże. I zgadnijcie co pozostanie, gdy się zejdzie z poziomu JAVA'y do niższych poziomów technologii oprogramowania...

QNX Neutrino pozwoli na pisanie fantastycznego oprogramowania, da wsparcie dla podobnie rewolucyjnych usług, aplikacji i projektów. Istnieje nowa i niesamowita technologia sprzętowa dla nas – PPC G4, niesamowita technologia Altivec, przetwarzanie multimediów na wiele sposobów i cyfrowa zgodność (mówimy tu o wysokowydajnej cyfrowej zgodności, a nie o połączeniu telefonu komórkowego z palm-pilotem) – i to wszystko razem może być podstawą wspaniałej platformy dla twórczych użytkowników, jak to zostało przedstawione w naszych ostatnich oświadczeniach. To może być przyszłość, którą zaprojektujemy razem - użytkownicy, developerzy, grupy użytkowników i wszyscy inni, którzy wspierają Amigę. Koniecznie musimy się teraz zjednoczyć i stworzyć swoją przyszłość, zamiast czekać na tę WIELKĄ rzecz z Amiga Inc., na którą czekaliśmy przez trzy lata. Tak więc proszę Was wszystkich, abyście powstali i pokazali się. Proszę Was, developerzy, o publiczne pokazanie swojego wsparcia dla systemu QNX Neutrino, pracującego na kartach PowerUP i naszej nadchodzącej serii komputerów Amirage (i może również na sprzęcie innych producentów). Po 13 latach historii Amigi i doświadczeń mogę tylko podkreślić, że silne wsparcie większości użytkowników Amigi i developerów dla tej nowej drogi da udane produkty, najbardziej kreatywną i zadziwiającą technologię oraz rosnący i wartościowy rynek, na którym wszyscy, którzy już teraz wystartują, zostaną liderami.

Wszyscy przetrwaliśmy kurczący się rynek tak długo, a teraz możemy aktywnie zadecydować, czy chcemy wyruszyć w przyszłość, która zrealizuje technologiczną doskonałość i otworzy dla nas nowe wymiary, czy też chcemy w końcu utonąć w głównym nurcie, do którego mogliśmy się przyłączyć już dawno temu.

Przy okazji: zaprzeczam podejrzeniom, że podzielimy rynek Amigi. My tylko oferujemy produkty, których AI nie oferuje, a biorąc pod uwagę same możliwości i pozycję cenową, nasz produkt może początkowo nie być w stanie konkurować z MCC Amigi (chociaż nie znamy jeszcze cen MCC). Podążamy drogą, którą porzuciła Amiga Inc. Chcemy zjednoczyć się z tymi przyjaciółmi Amigi, jej użytkownikami i developerami, których Amiga chce zostawić na lodzie (może nie celowo, ale prawdopodobnie z podejściem typu „Hej, przykro nam, jeśli wpadłeś pod to WIELKIE koło, które toczymy").

Chciałbym także powiedzieć kilka słów o naszych poprzednich projektach: A\BOX i pre\box w porównaniu do naszego nowego projektu Amirage K2 (przy okazji: wiemy, że jedni czytają to jako Ami-Rage, a inni jako A-Mirage, ale:

a) nie przeszkadza nam odrobina autoironii,

b) zalecamy francuską wymowę tego słowa).

Pojawiły się głosy krytykujące nas, oskarżające o nieistniejące projekty. Prawdą jest, że nie udało nam się dostarczyć tych dwóch produktów, ale my - w przeciwieństwie do innych – zdołaliśmy stworzyć wiodącą technologię dodatków do Amigi, nieustannie przez ostatnie lata i przy trudnym rynku. Rozwój A\BOXa został opóźniony z powodu początkowych opóźnień w rozwoju PowerUP. Po ukończeniu PowerUP sytuacja na rynku zmieniła się znacznie. Od momentu sprzedaży Amigi Gatewayowi wielu użytkowników i ludzi Amigi oczekiwało na projekty/oświadczenia z Amiga Inc. Wstrzymanie projektu A\BOX było logiczną ekonomiczną decyzją, ponieważ nie mogliśmy od tej pory pozwolić sobie na kontynuowanie rozwoju i inwestycji. Później w marcu 1998 r. ogłosiliśmy projekt pre\box, prostszy i łatwiejszy w realizacji samodzielny produkt, planowany jako wsparcie dla MP i przejścia na PPC, dla którego podpisaliśmy z Amiga Inc. umowę licencyjną na Amiga OS 3.1. Ale wkrótce po ogłoszeniu projektu pre\box Amiga Inc. na targach World of Amiga 1998 w Londynie ogłosiła, że nie użyje procesora PowerPC, lecz układu MCC. To oświadczenie znacząco odbiło się na nas ekonomicznie (podobnie jak i na wielu innych firmach i developerach amigowych). W konsekwencji rozwój projektu pre\box został wstrzymany i wrócił do szuflady. Myślę, że jest oczywiste, iż nasze szanse na udaną realizację wcześniejszych projektów, które wymagałyby wsparcia ze strony Amiga Inc., developerów i środowiska, ucierpiały również na tej decyzji. Dziś przy rozwoju Amirage K2 jesteśmy w zupełnie innej pozycji, ponieważ użycie systemu operacyjnego QNX Neutrino pozwoli nam skupić się na rozwoju sprzętu i pełne wykorzystanie możliwości oferowanych obecnie przez najnowszą technologię krzemową, bez wad czy kompromisów. Jesteśmy pewni, że możemy spełnić naszą obietnicę przed początkiem przyszłego tysiąclecia.

Z nadzieją na spotkanie w przyszłości.

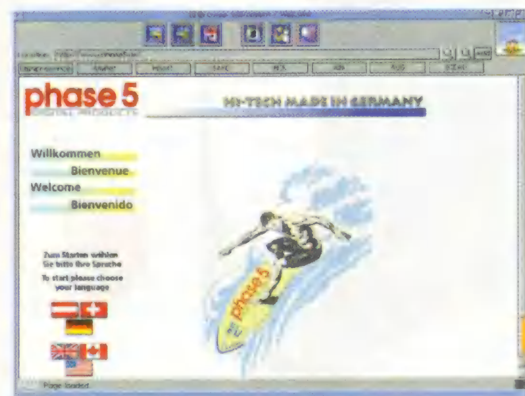
Z poważaniem

Wolf Dietrich

Mocne słowa, pamiętajmy jednak, że jest to subiektywny pogląd szefa Phase 5. Amiga Inc. może mieć na ten temat NIECO ;) odmienne zdanie. Przy tworzeniu artykułu wykorzystano wspólne oświadczenia firm Phase 5 Digital Products i QNX Software Systems Ltd., podaną przez Phase 5 specyfikację projektu Amirage K2 oraz List Otwarty Wolfa Dietricha, wszystko w tłumaczeniu autorstwa Jacka Rzeuskiego. Cały dochód płynący z wydrukowania tego artykułu w ACS, zgodnie z sugestią Jacka, zostanie przekazany na projekt PCI dla Amigi 1200, realizowany przez Grzegorza „Krashana" Kraszewskiego.

Stefan „STEad" Koralewski

stead@airi.org.pl



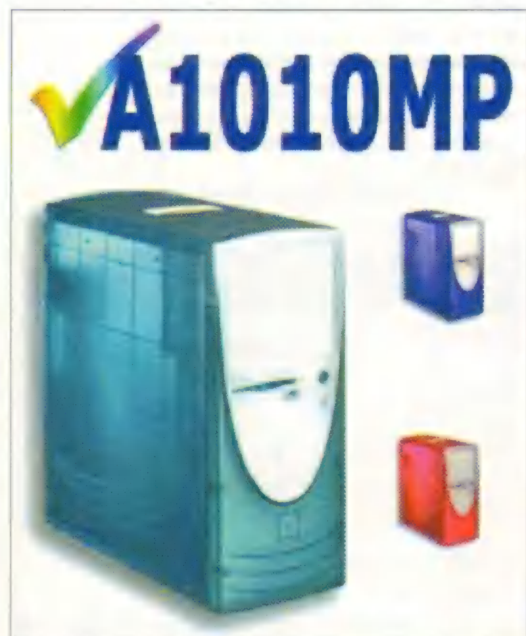
Nowe Amigi

Ostatnio Kilka firm wpadło na pomysł, że skoro w sklepach są te same Amigi, co 5 lat temu (ale za to w coraz nowszych obudowach :), można zarobić co nieco na produkcji klonów.

Swego czasu głośno było o komputerach PIOS-one i A/BOX, później Pre-Box. Z obu projektów nic nie wyszło, PIOS ma teraz zamiar wypuścić kilka kart do Amig, a Phase5 nadal planuje wyprodukować swój komputer amigopodobny (o Amirage K2 piszemy wcześniej, więc nie ma sensu powtarzać informacji – RB).

BACK FOR THE PAST

Innym znanym już od kilku lat projektem jest A5000, produkt niemieckiej firmy DCE dla angielskiej Power Computing. DCE+PC ma zamiar na jesieni wprowadzić na rynek totalnie przestarzałą maszynę. Oceńcie sami: podstawowym procesorem ma być pełna wersja... 68030 50 MHz (i gniazdko dla 68882). Do tego dochodzą... kości AGA i 2 MB Chipu (ręce opadają), za to ze scandoublerem. Maksymalna ilość fastu to 64 MB. Stacja dysków – standardowo rzadka (pewnie, po co komu gęsta). Do tego twardy dysk 1,7 GB i czytnik CD-ROM – podobno 10x lub 24x. W środku znajdzie się kontroler IDE na dwa napędy, 4 sloty ZorroII (a III nie łaska?), „złącze rozszerzeń", zegar (wow) i zasilacz 230 W. Kickstart w wersji 3.1 umieszczony będzie we Flash-ROMie, a całość w miniwieży. Co tu dużo gadać – IMHO komuś się wydaje, że ludzie kupią każdy rupieć, jeżeli tylko będzie w nowym opakowaniu. A ja chciałbym, żeby ww. firmy sprzedawały dobrą, mocną Amigę, która po prostu zaraz po podłączeniu do kontaktu nadawałaby się do normalnej pracy, a nie do dokupywania kart graficznych, szybszych kontrolerów twardego dysku itd. Po premierze A5000 zapowiedziano A6000, o której wiadomo tyle, że będzie oparta o A4000 i procesor 060.



INNE ZAPOWIEDZI

Ciekawsze wieści podała firma Acces, która pracuje nad Boxerem (nową płytą główną Amigi w standardzie ATX) i chipsetem AA+. Boxer ma być oparty o 040 lub 060 taktowany 25-75 MHz. Ma mieć dwumegabajtowy FlashROM. Co najważniejsze, ma nowy chipset, zgodny z AGĄ, ale ponoć wydajniejszy i bez limitu 2 MB CHIP. Do tego 4 złącza PCI, 2 Zorro III i kolejne niestandardowe złącze, tym razem dla kart PowerPC (a może by tak od razu zbudować komputer z powerpiecykiem?). Pojedyncze porty: szeregowy i równoległy mają być buforowane i korzystać z DMA.

Z kolei chipset AA+ (który IMHO znajdzie się w Boxerze) jest czymś w rodzaju połączenia karty graficznej, dźwiękowej i kości AGA w jedną kostkę. Ma 32-bitową architekturę, co zapewni przepustowość 20 razy większą niż dla AGI (40 MB/s). Z tą ostatnią ma zachować pełną zgodność, tyle że będzie szybszy (sam blitter też ok. 20 razy). Pod systemem CGX lub P96 dostępne będą nowe tryby do 1024x768 przy 16 bitach koloru włącznie (16-bitowy ma być także dźwięk). Nowy chipset będzie miał Unified Memory Architecture – czyli będzie jeden rodzaj pamięci, bez podziału na Chip/Fast. Co do samych pamięci, obsługiwane będą moduły SIMM i DIMM. AA+ będzie mogła bez problemów współpracować z procesorami 020, 030, 040, ColdFire 5102 (to ponoć następca 68K) i PPC (o 060 nic nie napisali – dziwne). Dodatkowo dołożyć będzie można kość SuperIO, obsługującą takie wynalazki, jak tryb UltraDMA dla twardzieli IDE (33,3 lub 66,6 MB/s maksymalnego transferu*) czy USB. Obsługiwana będzie też szyna PCI.

Całość wygląda ciekawie, chociaż IMHO takie rzeczy, jakie są przez Acces zapowiadane, powinny się pojawić na rynku jakieś 4-5 lat temu. W porównaniu z AGĄ wygląda to nieźle, ale czy to ma być sprzęt na rok 2000?!

COMMODORE IS BACK?

Niedawno na sieci pojawiły się informacje o innym projekcie, który choć nie będzie tak zaawansowany technicznie, jak K2, wywołał niesamowitą burzę. Nieznana dotychczas austriacka** firma Iwin Corp. po prostu weszła na sieć i podała do wiadomości, że niedługo zamierza wypuścić własne klony Amigi (to się nazywa konkret! Coś dla naszych polityków...). I tak, Commodore A510 ma być komputerem domowym, A1010 droższą maszynką do pracy, a A2010 high-endową stacją roboczą. Podane dane techniczne wyglądają smakowicie. Komputery mają być sprzedawane w obudowach od pecetów (ale trzeba przyznać, że ładniejszych niż zwykłe). Numerki są robocze, a nazwa Commodore ma być licencjonowana przez obecnego właściciela pozostałości po C= – Tulipa. Ja jednak najchętniej zobaczyłbym na nowych komputerach nie logo jakiejś nieudolnej firmy (wg Iwina „Commodore" miło kojarzy się z Amigą i C64 – hmm), tylko normalne, stare logo AMIGA, które jest „wyrzeźbione" w obudowach – 100 razy ładniejsze niż niemieckie, z czerwonym kwadracikiem i literkami jak druciki.

W najtańszej wersji komputery firmy Iwin oparte będą o procesory 68060, dostępne też będą PPC604 i PPC750 (G3), a w przyszłości być może G4 – poza A2010 (tylko PPC). Komputer ze starą Motorolką będzie można zupgrade'ować do PPC, ale tylko w A2010 oba procki będą mogły pracować razem (jak na kartach PowerUP).

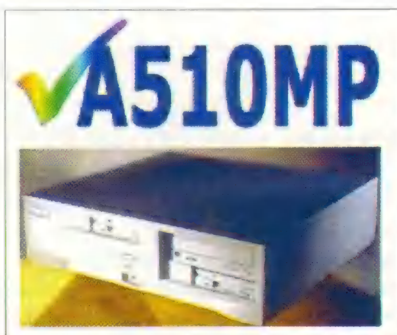
Komputery będą sprzedawane w zestawach. Model A510 ma być standardowo wyposażony w procesor :) i 32 MB RAM w układach DIMM (maks. 128 MB), z czego CHIPu będzie – uwaga – 8 MB. Grafika będzie tworzona za pomocą własnego chipu Iwin i3D (na specjalnej karcie), zgodnego również z AGĄ (yes! żadnych UAE!). Dźwięk o jakości CD będzie generowany przez chip Iwin i-SD. W wyposażeniu znajdzie się gęsta stacja dysków, HDD IDE 8GB (lub inny, 4-13GB) i takiż CD-ROM 40x. Dostępne będą 2 sloty PCI, 1 AGP (!) 3 Zorro-III i jeden Video. Złącza – 2 szeregowe i 1 równoległe, 1 port USB, 2 zwykłe amigowe gniazdka myszowo-joystickowe, wejście/wyjście wideo i audio. Cała taka paczka (z 060, monitorem VGA 15", myszą, joyem i klawiaturą) ma kosztować (nie pospadajcie z krzeseł) – 499 dolarów! W porównaniu z podobnym zestawem A1200 + wieża + karta turbo itd. jest to ogromna różnica (choć blaszanka za podobną cenę oferuje wyższą wydajność – ale za cenę... bycia blaszanką :).

Warto powiedzieć coś o grafice i dźwięku. Karta i3D ma być oparta o 128-bitowy chip wyposażony w dwie jednostki teksturujące (jak np. RivaTNT, Rage128 itd). Maksymalna ilość pamięci to 64 MB, jej maksymalna przepustowość: 2,4 GB/s (!!!). Jeżeli chodzi o szybkość, układ ma umieć rysować w ciągu sekundy 9 milionów trójkątów (3D) lub 300 milionów pikseli (2D). Do tego dochodzi 300 MHz RAMDAC i sprzętowo realizowany antialiasing i dithering oraz przyspieszanie dekodowania wideo (MPEG, DVD...). Układ dźwiękowy to rzecz jasna 8 lub 16 bit, 8-48 kHz na 128 sprzętowych kanałach i full duplex. Pojawi się też syntezator EMU10K1, z 64-głosową polifonią i 48 kanałami MIDI. Dodatkowo, próbki będzie można sobie edytować samemu – tak jak na świetnej (ale pecetowej...) karcie Gravis Ultrasound lub na... GMPlay :).

Pewnie zastanawiacie się, na co Amidze takie wynalazki, skoro skorzysta z nich jeden program czy dwa. Otóż „Iwiny" będą mogły pracować jako pecety (??), w specjalnym „trybie PC", w którym wszystkie te rzeczy będą dostępne (DirectX, OpenGL itd).

A 1010 ma się różnić: ceną (799$) oraz większą pamięcią (8 Chip + 32 Fast, maks. 512 MB), twardym dyskiem SCSI i takim kontrolerem. Standardem ma też być napęd ZIP.

A2010 będzie mieć szybszy układ obsługujący pamięć i inny chipset graficzny - 32 MB pamięci, z genlockiem i frame grabberem oraz nową kartę dźwiękową. Dekodowanie MPEG ma być załatwione sprzętowo. To tyle różnic, które ujawniono - Iwin zapowiada, że to nie wszystko, ale na dalsze informacje trzeba będzie poczekać.



Pewnie zastanawiacie się, jak to wszystko będzie działać. Ja też :). Iwin twierdzi, że nie opiera się na licencjonowanej technologii Amigi – opracował własną, zgodną z amigową, architekturę. Komputery będą gotowe do zainstalowania AmigaOS (mają być zgodne w dół aż do systemu 1.2!), a zatem do podanej ceny proponuję od razu doliczyć 50 USD na AmigaOS 3.5. Według firmy, kompatybilność z programami pisanymi pod system wynosi 100%, a z grami i demami (zarówno ECS, jak i AGA) – 99% ("znaleźliśmy dwie gry i dema, które nie działały"). Iwin ma dostarczać komputery z pakietem sterowników Iwin-DDK, dzięki czemu nie będzie problemu z wyposażeniem komputera np. w pecetową kartę RivaTNT2 AGP czy też w SoundBlastera Live. Dostępny będzie też soft do obsługi i odczytu płyt DVD, także do dekodowania filmów – tutaj jednak PPC is recommended (na pececie absolutne minimum do takich zabaw to PentiumII 233 MHz i 32 MB pamięci). Co ważne, zarówno DVD-soft jak i sterowniki będą też działać na zwykłych Amigach (w końcu Iwiny też mają być Amigami!). Na pewno będzie też działał WarpOS, PowerUP być może też – na razie jednak działa tylko ten pierwszy.

Podobno nie są to żadne pobożne życzenia, lecz konkretne dane. 6 września rozpoczęła się produkcja A510 i A1010, a pod koniec tego miesiąca mają one trafić do sklepów. Model A2010 ma trafić na linie montażowe w połowie listopada.

Iwin jest firmą zajmującą się dotychczas softem dla pecetów. Pracują w nim jednak ludzie lubiący Amigę, dlatego też postanowili zrealizować ten projekt. W tym celu zatrudnili nawet byłych pracowników Commodore. To jednak nie koniec nowości. Firma zapowiada, że pod koniec listopada wypuści Visual Programming Environment – środowisko dla programistów, z możliwością użycia C, asemblera, Pascala i Basica (???), przeportowane na Amigę mają być także dotychczasowe programy wydane na pieca.

Trudno się dziwić, że takie informacje podane nagle wywołały wielkie poruszenie. Zaskoczony był podobno nawet Jim Collas, a podejrzewam że tacy osobnicy, jak Marek Pampuch czy Rafał Belke też :). O firmie nikt wcześniej nie słyszał, dlatego co bardziej podejrzliwi twierdzą, że Iwin to po prostu jeden wielki kawał. Nawet jeśli tak jest, to takie komputery chciałbym mieć - a podejrzewam, że masa innych Amigowców też. Howgh!

Piotr Malinger
firebolt@polbox.com

PS. A może jednak zrzucimy się i sami zbudujemy Amigę :).

* Ta wielkość to tylko maksymalna przepustowość interfejsu w idealnych warunkach i niezły chwyt reklamowy – rzeczywisty transfer z dysku jest dużo niższy. Np. CD-ROM IDE „40x" jest dobry, jeżeli podczas normalnej pracy przekroczy szybkość 15x... Dla porównania, porządny CD-ROM SCSI „24x" potrafi zrzucać ścieżki audio CD z prędkością ok. 20-24x – zupełnie nieosiągalną dla takich wynalazków, jak CD-ROM IDE 50x. No i w końcu na szybkość twardego składa się mnóstwo innych czynników – dlatego dyski SCSI są szybsze, choć sam interface może mieć niższą przepustowość.

** Zarejestrowana w Stanach, żeby nie płacić podatków biurokratom ze Związku Socjalistycznych Republik Europejskich. W podobnym celu Commodore było zarejestrowane na Wyspach Bahama.

Mikser Audio 2

Pomysł na mikser audio zaistniał w numerze 4/99, ale postanowiłem rozszerzyć temat i zamieścić schemat o dużo lepszych parametrach.

Jest to prosty w wykonaniu mikser audio, który ma 5 wejść stereofonicznych i jedno wyjście. Można w ten sposób podłączyć do niego np. Amigę, wyjście z czytnika CD-ROM, wyjście z nagrywarki, zewnętrzne źródło dźwięku itp. Poprzedni schemat kolegi Artura Brzózki był dobry i prosty, ale dźwięk tracił dużo na jakości. Zmiksowany tylko poprzez rezystory był wyraźnie przytłumiony i traciła na tym również dynamika. Zamieszczony tutaj schemat miksera pozbawiony jest ww. problemów i można go dodatkowo rozbudować o kolejne elementy.

Na rysunku przedstawiony jest schemat podstawowego bloku miksera, tj. sumującego wzmacniacza wielowejściowego. We wzmacniaczu tym zastosowano układ umożliwiający zwiększenie wartości współczynnika wzmocnienia napięciowego. Jest to obwód z dodatnim sprzężeniem zwrotnym typu bootstrap. Dla niektórych podstawowy układ będzie wystarczający, inni być może zechcą go rozbudować: mikser można w bardzo prosty sposób wyposażyć w regulację poziomu sygnału (co polecam), w LevelMeter (pokazuje poziom sygnału), przedwzmacniacze mikrofonowe i gramofonowe, układ regulacji barwy dźwięku, monitor słuchawkowy na każdy kanał i inne drobiazgi.

Sam używam tego miksera i jestem z niego bardzo zadowolony. Poszerzyłem go o dwa przedwzmacniacze gramofonowe (mam dwa gramofony i miksuję z nich muzykę), oczywisty jest tutaj monitor słuchawkowy i cały blok potencjometrów. Ten ostatni wygląda tak: pierwsze potencjometry są obrotowe (ustawiam nimi wejściowy poziom sygnału), a następne to tzw. fadery (suwakowe) które służą do kontroli głównej sygnału. Nie wszyscy potrzebują tak skomplikowany mikser, ale ci, którzy mają dobry słuch i drażnią ich najmniejsze zakłócenia i straty lub chcą mieć dużo lepszą jakość dźwięku tanim kosztem, powinni wykonać ten układ. Części kosztują grosze w porównaniu z nowym urządzeniem. Ułatwi ono również życie tym, którzy muszą często przekładać kabelki.

Darry Dooman
(darryd@pro.onet.pl)

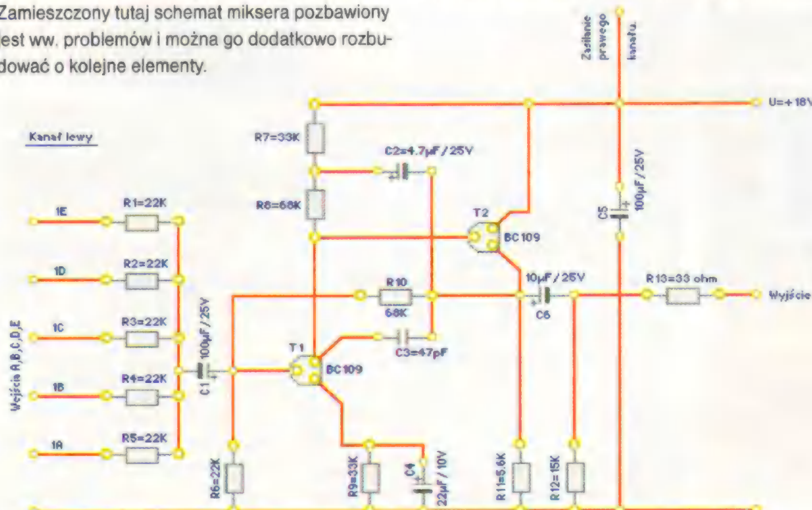
Autor nie bierze odpowiedzialności za powstałe problemy i efekty uboczne złego wykonania układu.

PARAMETRY UKŁADU

Napięcie zasilania	18 V +/– 25%
Pobór prądu (mono)	2 mA
Pasmo przenoszenia	30 Hz – 20 kHz
Zakres dynamiki (Uwy3D350mV)	85 dB
Współczynnik zawartości harmonicznych	< 0,02%

WYKAZ ELEMENTÓW DLA JEDNEGO KANAŁU

R1 do R6	22K
R7, R9	33K
R8, R10	68K
R11	5,6K
R12	15K
R13	33 ohm
C1	100 B5F/25 V
C2	4,7 B5F/25 V
C3	47 pF
C4	22 B5F/10 V
C5	100 B5F/25 V (stereo), 47 B5F/25 V (mono)
C6	10 B5F/25 V
T1, T2	BC109 lub odpowiedniki BC149, BC108, BC148



MakeCD cz. 4 - Multisession i Multivolume

Ponieważ mam zamiar w dość szybki sposób przekazać większość swojej wiedzy na temat nagrywania płyt za pomocą MakeCD, ustalmy sobie, że nie będę podczas kursu powtarzał szczegółowo, co oznaczają poszczególne gadżety w programie – zwłaszcza w przypadku, gdy taki opis był już w poprzednich odcinkach. Po prostu, by nauczyć się obsługi MakeCD, potrzebujecie wszystkich numerów ACS z kursem dotyczącym tego programu. Odwołań do poprzednich odcinków będzie niestety coraz więcej...

Dziś zajmiemy się nagrywaniem płyt multisesyjnych i multivolume. Przede wszystkim jednak przyjrzyjmy się dokładnie opcji FIX (Zamknij) w okienku MAKECD: WRITE WINDOW (MakeCD: okno zapisu). Jest to gadżet rozwijany, który można ustawić w jednej z trzech pozycji (screenshot nr 1). Decyduje on o tym, jakie informacje będą zapisywane na płytę po zakończeniu nagrywania ścieżki/ścieżek.

FIX - CD-R (Zamknij – CD-R) spowoduje, że na płytę, którą aktualnie nagrywamy, zapisane zostaną wszystkie informacje potrzebne do jej odczytania w napędzie CD-ROM. Nie zostanie otwarta nowa sesja, co sprawi, że na taką płytę nie będziemy mogli już nic nagrać. Jest to opcja zalecana podczas kopiowania całych płyt lub podczas nagrywania takich krążków, na które nie planujemy już niczego dograć (np. dlatego że zawierają one 650 MB danych).

FIX - SESSION (Zamknij – sesja) – jeśli MakeCD po nagraniu ostatniej ścieżki na płytę napotka na takie ustawienie gadżetu FIX (Zamknij), przystępuje do zapisania kompletnych danych pozwalających na odczytanie takiej płyty w dowolnym napędzie CD-ROM oraz do otwarcia nowej, pustej sesji – co umożliwia w przyszłości zapisanie na taką płytę kolejnych ścieżek.

FIX - NO (Zamknij – Nie) – po nagraniu ostatniej ścieżki MakeCD nie zapisuje na płytę żadnych informacji umożliwiających odczytanie takiego krążka w konwencjonalnych napędach CD-ROM.

Czas na wnioski i garść teorii:

– Jeżeli zamkniesz płytę, nie możesz już dograć na nią żadnych informacji! Taka płyta może być jedynie odczytywana. Nie zamykaj zatem płyty, jeżeli planujesz coś jeszcze na nią nagrać.

– Jeżeli zamykasz sesję, nowa sesja automatycznie jest otwierana. Zamknięcie sesji powoduje, że możesz odczytywać zawartość już nagranych ścieżek i sesji w napędach CD-ROM.

– Sesje nagrane na płytę CD-R mogą być zamknięte jedynie w przypadku, gdy ostatnia sesja zawiera przynajmniej jedną ścieżkę. Puste sesje nie mogą być zamknięte.

– Wynika z powyższego, że jeżeli zamknąłeś na płycie sesję (a tym samym otworzyłeś następną) i nic więcej nie dograłeś, nie możesz zamknąć całej płyty – nie możesz zamknąć pustej sesji!

– Zamknięcie sesji jest bardzo podobne do zamknięcia płyty, z tym małym zastrzeżeniem, że zamknięcie płyty nie powoduje otwarcia nowej sesji i nie umożliwia dogrywania kolejnych danych.

– Powinieneś zamknąć płytę, jeśli jesteś pewien, że ani teraz, ani w przyszłości nie planujesz dogrywania na nią jakichkolwiek danych. Wynika to z tego, że niektóre napędy dłużej odczytują płyty, na których zamknięte są jedynie sesje. Zdarza się, iż takie napędy wyświetlają błędy odczytu przeszukując ostatnią, otwartą sesję (a przecież nie ma na niej danych!)

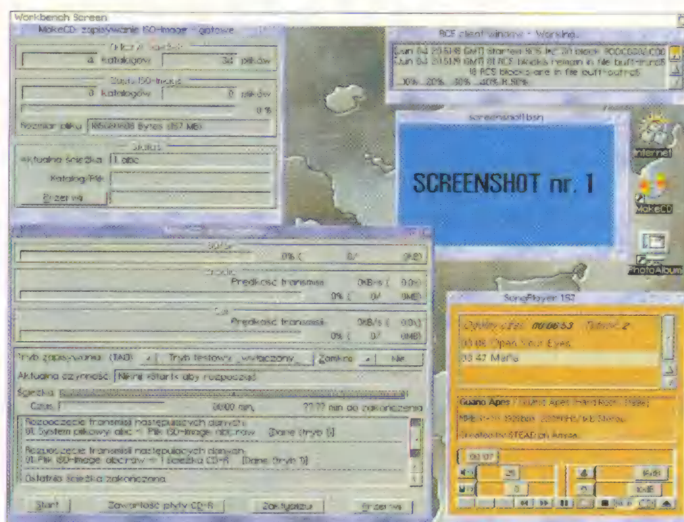
– Słówko od RB na temat płyt audio: muzyczne (niekomputerowe) odtwarzacze CD z reguły „widzą" tylko pierwszą sesję nagranej płyty. Dlatego jeśli po wypaleniu ścieżek audio masz zamiar w przyszłości dograć na płytę jeszcze kilka utworów, nie zamykaj ani płyty, ani sesji. Niezamknięta płyta nie jest odczytywalna w odtwarzaczu hifi ani w komputerowym czytniku CD-ROM, dlatego dopóki jej nie zapełnisz i nie „zafixujesz", pozostaje Ci odsłuchiwanie utworów za pośrednictwem np. MakeCD. Tę „jednosesyjną" przypadłość audioodtwarzaczy CD można wykorzystać, dogrywając po zamknięciu pierwszej sesji ścieżkę z danymi. „Ukryte" w ten sposób dane nie przeszkadzają w odgrywaniu części audio (odtwarzacz ich nie „widzi", ścieżka z danymi nie widnieje w spisie utworów), pojawiają się dopiero po włożeniu płyty do komputerowego czytnika.

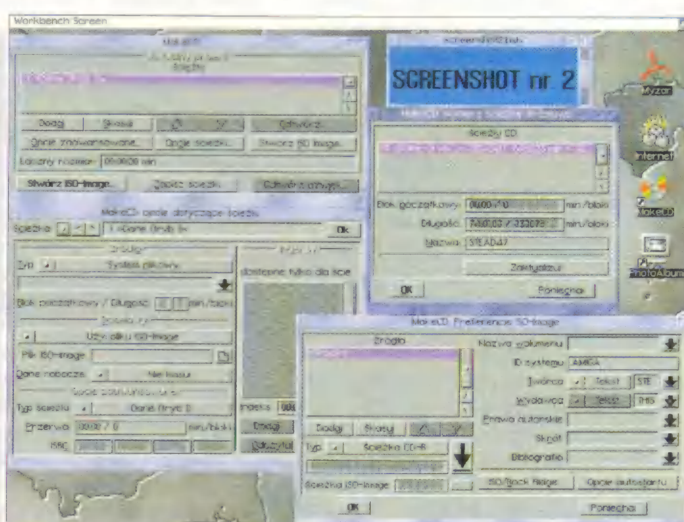
– Zauważ, że gadżet rozwijalny FIX (Zamknij) jest aktywny podczas procesu nagrywania ścieżek (w trybie TAO). Dzięki temu możemy dokonać korekcji sposobu zamknięcia płyty również w trakcie zapisu – a nie tylko przed tą operacją!

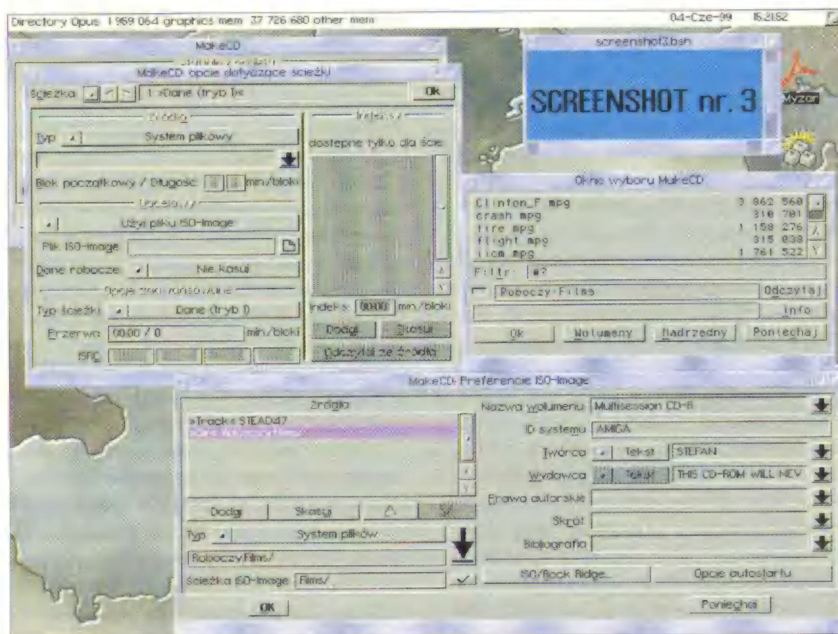
– Jeżeli płyta jest niezamknięta i jeśli nie zakończyłeś też sesji znajdujących się na niej, zazwyczaj nie możesz odczytać jej zawartości przy użyciu konwencjonalnych napędów CD-ROM. Takie płyty mogą być odczytane jedynie w nagrywarkach CD-R. Jeżeli nie odczytujesz swoich płyt w napędach CD-ROM, a jedynie w nagrywarce, możesz pozwolić sobie na niezamykanie sesji w ogóle, by uzyskać większą ilość wolnego miejsca na płycie. Dane zapisywane przez MakeCD podczas zamykania sesji zajmują dosyć dużo miejsca.

– Tworzenie nowej ścieżki wymaga stosunkowo małej ilości miejsca na płycie. Zapisywanych jest około 300 KB lub 150 bloków oraz dane nagrywane w nowej ścieżce (musi ich być przynajmniej 600 KB). Nowa sesja zabiera około 22,5 MB potrzebnych na zakończenie poprzedniej sesji oraz 13,5 MB na zakończenie i zapamiętanie wszystkich poprzednich ścieżek. Pomijając już ilość miejsca potrzebną na dane nagrywane w nowej sesji.

– Większa ilość sesji na płycie CD lub CD-R zabiera większą ilość czasu potrzebną na odczytanie wszystkich potrzebnych informacji na temat zawartości płyty (Table of contents – TOC). Przykład ilustrujący strukturę ścieżek i








```
---- Lead-In (Początek płyty i pierwsza sesja ---- (1)
----                 Ścieżka 1                 ----
----                 Ścieżka 2                 ----
----                 Ścieżka 3                 ----
----    Lead-Out (Koniec pierwszej sesji)      ----
----    Lead-In (Początek drugiej sesji)       ---- (2)
----                 Ścieżka 4                 ----
----                 Ścieżka 5                 ----
----    Lead-Out (Koniec drugiej sesji)        ----
----    Lead-In (Początek trzeciej sesji)      ---- (3)
----                 Ścieżka 6                 ----
----    Lead-Out (Koniec trzeciej sesji)       ----
----    Lead-In (Początej czwartej sesji)      ---- (4)
----                 Ścieżka 7                 ----
---- Lead-Out (Koniec płyty i czwartej sesji) ----
```

SCHEMAT 1: Przykładowa struktura danych na płycie CD-R.
(Lead IN - informacje początkowe ścieżki)
(Lead OUT - informacje końcowe ścieżki)

sesji na płycie widnieje na Schemacie 1. Rzuć okiem: indeks ścieżek 1 do 3 (według kolejności na płycie) może być zapisany w sesji 1, indeks ścieżek 4 i 5 w sesji 2, indeks ścieżki 6 w sesji 3, zaś indeks ścieżki 7 w sesji 4. Wynika z tego, że napęd CD-ROM odczytujący zawartość płyty musi odczytać z czterech pozycji kompletną zawartość płyty (table of contents – TOC).

– Stare napędy CD-ROM lub odtwarzacze płyt kompaktowych w większości nie obsługują nagrywania multisesyjnego i są bezużyteczne w przypadku odczytywania płyt zawierających większą ilość ścieżek. Np. nie odczytają ścieżki 2, lecz jedynie ścieżki 1 i 3.

– Podczas gdy większość napędów CD-R potrafi wyświetlić zawartość nie zakończonych ścieżek (TOC), część wymaga specjalnych komend, które umożliwią odczyt takich tracków. Oprogramowanie do odczytu płyt CD i CD-R (filesystemy CD) potrafi rozpoznać takie ścieżki, jeśli płyta CD-R znajduje się w nagrywarce (nie w czytniku CD-ROM) i tylko wtedy, gdy napęd nagrywający wyświetla ścieżki w liście. Jeżeli jest to potrzebne, MakeCD potrafi odczytać dodatkowe informacje z PMA (specjalny obszar na płytach) i stworzyć kompletną listę ścieżek. Oprogramowanie do odczytu płyt CD i CD-R (filesystemy CD) nie udostępnia takiej możliwości.

– Błędy odczytu mogą pojawiać się podczas przeszukiwania kilku sesji. Niektóre ścieżki mogą zostać nierozpoznane i niewyświetlone. Zdarza się to szczególnie często w przypadku płyt zawierających większą liczbę sesji. Wyjęcie i włożenie płyty raz jeszcze zazwyczaj rozwiązuje ten problem.

– Nagrywarki płyt CD-R zazwyczaj potrafią odczytać ścieżki, które nie zostały zakończone. Zdecydowana większość napędów CD-ROM nie odczytuje jednak takich ścieżek. Dzieje się tak dlatego, że potrafią one odczytać jedynie zakończone tracki. Jeżeli zatem płyta CD jest niezakończona, to większość czytników CD-ROM odczyta jedynie te ścieżki, które są już zakończone. Jeżeli zatem będziesz używać nagranych przez Ciebie płyt CD-R jedynie w Twoim napędzie nagrywającym oraz jeżeli stwierdzisz, iż Twoja nagrywarka odczytuje niezakończone ścieżki, możesz nie wykonywać operacji zamknięcia płyt (to zabiera sporo miejsca!!!). Możesz wypalać ścieżki na płycie jedna po drugiej, zaś operację zamknięcia wykonywać dopiero wtedy, gdy zapełnisz już całą płytę. Tą samą drogą możesz także tworzyć multisesyjne płyty CD-R – np. bez zamykania płyty do czasu dogrania wszystkich danych Funkcjonalność takiej płyty jest taka sama, jak w przypadku tradycyjnie nagranych płyt multisesyjnych.

Powyższe informacje chyba wyczerpują temat zamykania sesji/płyt. Możemy już wyjaśnić sobie pojęcie multisesyjności.

CZYM JEST MULTISESYJNOŚĆ?

Płytka CD-Data jest normalnym krążkiem, na którym nagrana jest jedna ścieżka z danymi. W późniejszym terminie do nagranej już na płycie ścieżki dodać można kolejne (oczywiście przy zachowaniu pewnych zasad). Multisesyjnością nazywamy możliwość dodawania nowych ścieżek do ścieżek już istniejących. MakeCD odczytuje i zapamiętuje zawartość ostatniej ścieżki z danymi. Pozycja, na której nagrane są dane, również jest zapamiętywana. Program odczytuje wszystkie informacje o nowej ścieżce z twardego dysku, poza samą zawartością plików. Tabela z rozkładem plików (TOC) nagrywana jest w nowej ścieżce i zawiera informacje zarówno o starych, jak i o nowych plikach. Podczas gdy dane z pierwszej ścieżki są cały czas w niej zmagazynowane, informacje o tych danych umieszczone są już w kolejnej ścieżce. Później następuje dogranie drugiej ścieżki do płyty multisesyjnej. Jeżeli masz płytkę, na której umieszczono już dwie ścieżki, to druga zawiera informacje o plikach dla pierwszej. Trzecia ścieżka potrzebuje jedynie informacji z drugiej, by dołączyć ją do nowej sesji. Wtedy tabela plików umieszczona będzie w trzeciej (ostatniej) ścieżce. Sytuacja ta powtarza się, jeśli masz do czynienia z większą liczbą ścieżek na płycie. Multisesyjność jest dostępna w MakeCD od wersji 2.1.

JAK TO SIĘ ROBI W MAKECD???

Bardzo często mam do czynienia z tego typu pytaniami. Zazwyczaj przy próbach skorzystania z multisesyjności w MakeCD popełniacie ten sam błąd. Jest to m.in. spowodowane ignorowaniem obszernej dokumentacji dołączonej do MakeCD. O ile rozumiem przy tym osoby, które nie znają zbyt dobrze języka angielskiego lub niemieckiego, to zupełnie nie wiem czemu nie korzystają z niej osoby, które szczycą się takimi umiejętnościami. Poniższy przepis powinien wyjaśnić Wasze wątpliwości dotyczące tworzenia płyt multisesyjnych w tym programie. Zauważcie przy tym, że opisuje on sposób dogrania drugiej ścieżki do pierwszej, już nagranej na płytę. W wypadku nagrywania wielościeżkowych płyt multisesyjnych należy jedynie powielać ten schemat.

Do wykonania zadania potrzebna jest płyta, na której nagrano już jedną ścieżkę. Płyta taka NIE MOŻE być zamknięta poleceniem FIX CD-R (Zamknij CD-R). Powtórzę po raz kolejny: zamknięcie płyty CD-R powoduje, że nie można do niej już niczego dograć. W przypadku, gdy zamierzacie nagrać płytę multisesyjną, należy w okienku MakeCD: Write Window (MakeCD: okno zapisu) ustawić gadżet FIX (Zamknij) w pozycji Session (Sesja). Zakładam, że macie już płytkę z nagraną jedną ścieżką i zakończoną sesją. Opis tej operacji znajdował się w poprzednich odcinkach kursu MakeCD. W głównym okienku MakeCD klikamy na ADD (Dodaj), by stworzyć projekt pierwszej ścieżki. Klikając dwukrotnie na tę ścieżkę lub na przycisk TRACK OPTIONS (Opcje ścieżki) przechodzimy do okienka MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: opcje dotyczące ścieżki). Tutaj naciskamy na dużą strzałkę pod SOURCE (Źródło), co powoduje otwarcie nowego okienka MAKECD: ISO IMAGE PREFS (MakeCD: Preferencje ISO-Image). Klikamy zatem na przycisk ADD (Dodaj) znajdujący się pod listą SOURCES (Źródła). W wymienionej liście SOURCES (Źródła) pojawia się:

>>Dir<<>>basedir<<(>>Dir<<>>katalogbazowy<<)

Gadżetem rozwijalnym TYPE (Typ) zmieniamy ustawienie na CD-R TRACK (Ścieżka CD-R). Nietrudno zauważyć, że ustawienie >>Dir<< >>base dir<< (>>Dir<< >>katalog bazowy<<) zmienia się na >>Track<<. Klikamy zatem dwukrotnie na >>Track<<, co powoduje otwarcie się kolejnego okienka MAKECD: SELECT A SOURCE TRACK (MakeCD: wybierz ścieżkę źródłową). MakeCD automatycznie pokazuje wszystkie ścieżki, które są nagrane na płycie znajdującej się w napędzie DOCELOWYM (TARGET DRIVE) (screenshot nr 2). Wskazujemy na ostatnią ścieżkę. Przyznam szczerze, że

nie próbowałem jeszcze wskazać innej niż ostatnia ścieżka. Przypuszczam, iż skończyłoby się to zniknięciem zawartości następnych po wskazanej ścieżek.

Po dwukrotnym kliknięciu na ostatnią nagraną na płycie ścieżkę w okienku MAKECD: ISO IMAGE PREFS (MakeCD: Preferencje ISO-Image) w liście SOURCES (Źródła) mamy jedną ścieżkę

>>Track<<(tutajnazwaścieżki).

Klikamy teraz na przycisk ADD (Dodaj), by do istniejącej już w liście SOURCES (Źródła) jednej ścieżki dołączyć kolejną i zmieniamy w gadżecie rozwijalnym TYPE (Typ) jej rodzaj na FILESYSTEM (System plików). Dwuklikiem na pozycji

>>Dir<<>>basedir<<(>>Dir<<>>katalogbazowy<<)

w liście SOURCES (Źródła) otwieramy requester systemowy, którym wskazujemy to, co ma być nagrane na płytę w kolejnej sesji. W polu tekstowym VOLUME NAME (Nazwa wolumenu) podajemy nazwę płytki (screenshot nr 3). Uwaga: w razie niepodania nowej nazwy nasza płytka nazywać się będzie „Unnamed". Nazwa, jaką nadaliśmy w poprzedniej sesji, nie jest przepisywana. W okienku MAKECD: ISO IMAGE PREFS (MakeCD: Preferencje ISO-Image) naciskamy na przycisk OK, by zatwierdzić nasze ustawienia. W zależności od ustawień w gadżecie rozwijalnym TARGET (Docelowy) nagrywamy całość danych „On The Fly" lub tworzymy ISO. Nie muszę chyba dodawać, że w sytuacji, gdy zechcemy posługiwać się plikiem ISO-Image, również należy postępować wedle tych zasad.

PŁYTY MULTIVOLUME

Płyta multivolume jest to krążek, na którym nagranych jest kilka sesji (niekoniecznie w tym samym czasie). W przeciwieństwie do płyt multisesyjnych każda ścieżka widziana jest jako osobne urządzenie logiczne VOLUME (Wolumen). Nie wszystkie nagrywarki CD-R umożliwiają nagranie płyt multivolume, nie wszystkie napędy CD-ROM potrafią przeczytać tak nagraną płytę i nie wszystkie filesystemy odczytają płytę multivolume w całości (zdarza się, iż widziana jest jedynie pierwsza ścieżka).

JAK STWORZYĆ PŁYTĘ MULTIVOLUME?

Istnieje możliwość wypalenia kilku ścieżek z danymi na jednej płycie tak, by wszystkie te ścieżki były widziane przez system plikowy (filesystem) jako osobne wolumeny. Oczywiście system plikowy musi supportować (uwzględniać) opcję multivolume. Jest to proste nagranie ścieżek jedna po drugiej i zakończenie (fix) płyty lub sesji. Daje możliwość odczytania płyty w konwencjonalnym napędzie CD-ROM. Dla przykładu, jeśli chcesz nagrać trzy ścieżki w tym samym czasie i odczytywać je wszystkie w napędzie CD-ROM, zakończ (fix) sesję lub płytę CD-R raz, po nagraniu wszystkich trzech ścieżek. Jeżeli chciałbyś nagrać ścieżki w różnym czasie i mieć w międzyczasie dostęp do danych w napędzie CD-ROM, musisz zakończyć (fix) sesję przed odczytaniem płyty CD-R w napędzie CD, niezależnie od tego, co już zapisałeś na płycie CD-R. Na płycie multivolume każda ścieżka jest reprezentowana jako niezależny nośnik danych – efekt jest podobny do dysku twardego podzielonego na partycje. Jedyną różnicą pomiędzy płytami multisesyjnymi i multivolume jest to, że ścieżki nagrywane na płytę multivolume nie mogą zawierać danych z poprzednich ścieżek.

Jeżeli multisesyjność byłaby zaimplementowana/przeniesiona na dyski twarde, to ich struktura wyglądałaby tak: pierwsza partycja byłaby standardowa, druga partycja zawierałaby nowe dane i linki do wszystkich danych... i tak dalej. Implementowanie multisesyjności na twardym dysku byłoby raczej dość kłopotliwe i niepotrzebne. Multisesyjność jest za to sensowna dla płyt CD-R, szczególnie od czasu, kiedy system plikowy (filesystem) multivolume stał się rzadko używany.

System obsługi CD, który pozwala na odczytanie płyt multivolume, wyświetli wszystkie ścieżki (podobnie jak partycje twardego dysku) lub – w wypadku zaznaczenia tylko jednej ścieżki – jej zawartość (analogia do dysku twardego). MakeCD obsługuje nagrywanie płyt multivolume począwszy od wersji 2.0. By skorzystać z tej możliwości potrzebować będziesz również systemu obsługi płyt CD, który pozwala na odczytanie płyt multivolume; dla przykładu może to być CacheCDFS z pakietu IDE-Fix'97 (bez problemu radzi on sobie również z płytami nagranymi multisesyjnie).

To byłoby chyba wszystko, co trzeba wiedzieć na temat nagrywania płyt multivolume i mulisession. Mam nadzieję, że dzisiejszy odcinek rozwieje wiele wątpliwości i mitów. Bo przecież w sumie nie jest to zbyt skomplikowane...

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

Trutajpujemy

Przyglądając się Windowsom można zauważyć wiele błędów. Można także dopatrzeć się kilku ciekawych rozwiązań wartych zaimplementowania na naszym, amigowym podwórku. Nie mam jednak na myśli kolejnego menu „Start", ani też programu służącego do zawieszania komputera i wyświetlania informacji o tym, że można go teraz wyłączyć.

Ciekawie rozwiązana jest w Windzie sprawa czcionek – krojów bitmapowych jest tam zaledwie kilka, natomiast wszystko poza podstawowymi sprawami typu tytuły okien czy też pozycje w menu, jest wyświetlane przy pomocy czcionek wektorowych. Od systemu AmigaOS 2.0 w górę mamy co prawda procedury systemowe umożliwiające wykorzystanie czcionek wektorowych, lecz niestety specjaliści ze ś.p. Commodore wybrali jako amigowy standard Compugraphic Intellifont stworzony przez Agfę. Format ten nie jest zły, ale ze względu na swoją konstrukcję daje dosyć marną jakość przy skalowaniu do małych rozmiarów, a z takim właśnie mamy do czynienia na ekranie. Zawsze zastanawiało mnie, dlaczego na „niebieskim" czcionki wektorowe wyglądają na blacie (przy tej samej rozdzielczości) o wiele lepiej niż na Workbenchu. Dzieje się tak z prostego powodu: używa się tam czcionek standardu TrueType, które dają się skalować do małych wielkości przy zachowaniu całkiem rozsądnej jakości. Dzieje się tak ze względu na zastosowanie w nich dwóch poziomów „ręcznie" edytowanego hintingu.

Dzięki projektowi FreeType (http://www.freetype.org) powstał amigowy „engine" umożliwiający wykorzystanie tych czcionek w systemie. Jego autorem jest Richard Griffith, który udostępnił swoją pracę za darmo (bez gwarancji oczywiście). Projekt nazywa się ttf.library i najnowszą wersję można znaleźć na stronie domowej autora, czyli

http://home.sprynet.com/sprynet/ragriffi/
a także na
ftp.amiga.com.pl

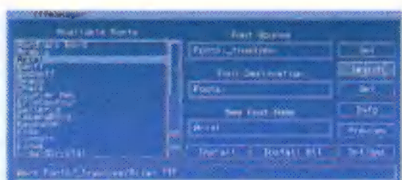
gdzie znajduje się tak potrzebny nam, Polakom, plik UnicodeToAmigaPL.IBI pozwalający na zachwycanie się również polskimi ogonkami w czcionkach wektorowych. Do prawidłowej pracy całego pakietu wymagany jest procesor co najmniej 68030 i system 3.0.

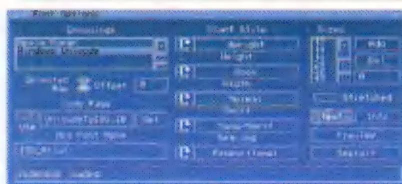
INSTALUJEMY!

Instalacja pakietu jest banalnie prosta: wystarczy uruchomić instaler. Gdyby jednak ktoś chciał to robić na piechotę, podaję sposób: kopiujemy ttf.library do LIBS: (ale niespodzianka! ;-), a resztę plików gdzie nam się podoba, ja proponuję Sys:System/. W katalogu FONTS: tworzymy podkatalog np. _truetype, do którego wrzucamy czcionki wektorowe .TTF (dostępne na ftp.amiga.com.pl lub na najbliższym piecu wyposażonym w wiadome „arcydzieło programistyczne").

Teraz przystępujemy do właściwej instalacji czcionek w systemie. Uruchamiamy dostarczany razem z pakietem ttf programik ttfcp. Jako pierwszy parametr podajemy mu ścieżkę dostępu do pliku opisującego stronę kodową (czyli w naszym przypadku UnicodeToAmigaPL.IBI), a jako drugi parametr piszemy ENV. Utworzy nam to w ENVArc: plik ttfcodepage o długości 512 bajtów. Następnie zabieramy się za program ttfmanager (rys.1). Ten jest wyposażony w GUI, więc będzie jeszcze prościej niż do tej pory. W polu Font Source wpisujemy Fonts:_truetype, w Font Destination"najrozsądniej wpisać Fonts:. Klikamy na Install All, czekamy kilka sekund (dosłownie!) i mamy już zainstalowane w systemie skalowalne czcionki, które nadają się do oglądania również na ekranie. Przydałoby się tylko wykonać jeszcze reset dla całkowitej pewności, że wszystko jest jak powinno.

Teraz uwaga dla użytkowników MCP (inni mogą pominąć ten akapit). Jeśli mamy aktywną opcję Zapamiętywanie Czcionek, należy







(od góry) Rys 1, Rys 2, Rys 3

usunąć aktualną listę fontów, a następnie stworzyć nową, uwzględniającą już nasze nowe nabytki. W tym celu: dwuklik na Zapamiętywanie Czcionek, następnie monoklik ;-) na Kasowanie Listy Czcionek, a potem Tworzenie Listy Czcionek" i voila!

Proponuję teraz odpalić np. DPainta i pobawić się pisaniem po ekranie przy pomocy TrueType'ów. Prawda, że przy małych rozmiarach znacznie lepiej wyglądają od swoich intellifontowych odpowiedników?

DLA BROWSERÓW

Czcionki TrueType możemy wykorzystać również w browserach WWW, nie jesteśmy już ograniczeni rozmiarami czcionek dostępnych w pakiecie z polskimi literkami w ISO. Ludzie włożyli mnóstwo pracy w stworzenie tego pakietu, mnie niestety czcionki te nie odpowiadały ze względu na ich rozmiary. Dla internetu obowiązującym standardem kodowania polskich liter jest ISO-8859-2, choć niektórzy „webmajstrzy" od siedmiu boleści używający jakichś windowsowych edytorów HTMLa z uporem maniaka używają CP1250. Ale wracając do tematu, jak stworzyć truetype'y z kodowaniem ISO? Jest to dziecinnie proste, trzeba tylko zmodyfikować plik UnicodeToAmigaPL.IBI. Konstrukcja tego pliku jest następująca: pierwsza liczba w każdej linii to numer znaku w amigowym zestawie znaków (0-255), na który ma być mapowany znak z czcionki TrueType oznaczony drugą liczbą (0-65535) w tej samej linii. Linie zaczynające się od „krzyżyka" (#) oznaczają komentarz.

A więc lecimy: górną część pliku UnicodeToAmigaPL.IBI (listing 1) zamieniamy na postać jak na listingu 2. Teraz w części poniżej tekstu „# Cała reszta też musi być" uzupełniamy wolne miejsca, a konkretnie dopisujemy linie z listingu 3.

Następnie odszukujemy i usuwamy linie zaczynające się od liczb: 161, 163, 166, 172, 175, 177, 179, 182, 188, 191, 198, 202, 209, 230, 234, 241 (ale uwaga: cały czas jesteśmy poniżej komentarza „# Cała reszta też musi być"!)

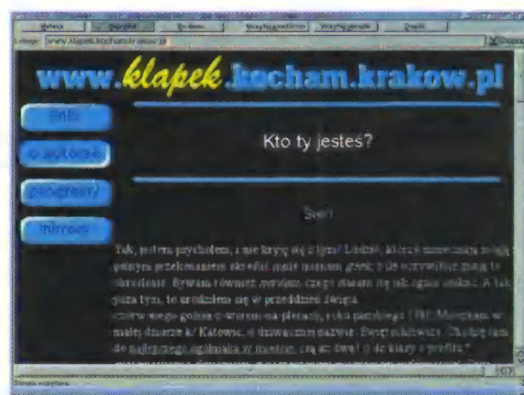
Tak przygotowany plik zapisujemy np. jako UnicodeToISO.IBI.

Wracamy do ttfmanagera i po kolei: wybieramy czcionkę, której chcemy używać z kodowaniem ISO, klikamy na Options i otwiera nam się nowe okienko (rys. 2), w którym wybieramy w liście Encodings pozycję Windows Unicode, pod napisem Code Page dodajemy „ptaszka" przy Use i wybieramy zapisany przed chwilą plik (gadżet Set). Aby nie stracić czcionki AmigaPL musimy czcionce ISO-8859-2 nadać inną nazwę (pole New Font Name) np. dodając przedrostek „ISO_". Klikamy na Install i gotowe! Postępujemy tak ze wszystkimi czcionkami, których chcemy używać w browserze, czyli najlepiej Arial, Courier i TimesNewRoman.

Pozostaje nam już tylko ewentualne odświeżenie listy czcionek w MCP i reset.

NO TO IBROWSE

Możemy teraz skonfigurować naszą przeglądarkę by używała czcionek truetype. W przypadku IBrowse wybieramy Preferencje/Ogólne.../, co otworzy nam nowe okienko, w którego zakładce Czcionki możemy powybierać sobie fonty dla tekstu, nagłówków itp. (rys. 3). Zapisujemy ustawienia i cieszymy się polskimi ogonkami na stronach WWW, bez ograniczeń co do wielkości czcionek i bez brzydkiego „zalewania" widocznego przy próbie korzystania z czcionek Agfy. Niestety, obecna wersja diskfont.library nie pozwala na zastosowanie kerningu, który by dodatkowo poprawił wygląd, ale może w OS3.5...



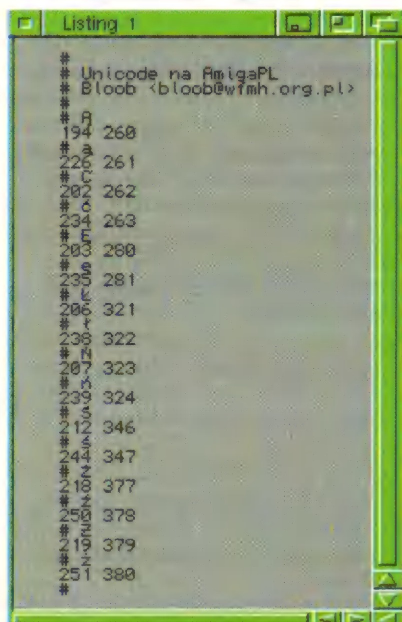
Rys 4

KILKA UWAG KOŃCOWYCH

Standard TrueType nie jest wbrew pozorom własnością pewnego pana G., lecz Apple'a, a tego chyba trochę bardziej lubimy ;-). Poza tym nie trzeba rezygnować z Intellifontów – czcionki obu standardów mogą ze sobą spokojnie koegzystować i nic się nie „pogryzie". BTW: można także korzystać jeszcze z trzeciego formatu fontów wektorowych – Adobe Postcript (.PFB), ale to już temat na oddzielny artykuł. Czcionki Intellifont nie są złe, jednak do używania „w celach systemowych" niespecjalnie się nadają, szczególnie jeśli zostały po drodze zmielone jakimś TypeSmithem w celu dodania „ogonków". Proponuję również od czasu do czasu zaglądać do katalogu Fonts:, bo okazuje się że często rezyduje tam pełno czcionek do niczego nam nie potrzebnych, poinstalowanych przy okazji testowania różnych programików, którym już i tak dawno powiedzieliśmy Sayonara!

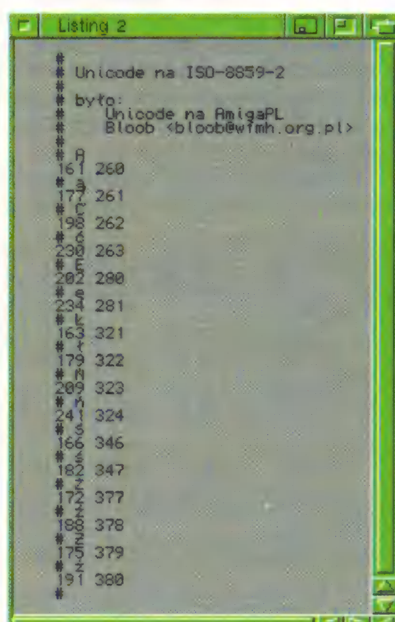
Tomasz Koprowski
klapek@kki.net.pl

PS. Całość opisu dotyczyła ttflib w wersji 0.7.5 (biblioteka wer. 10.75), zapewne gdy to czytacie, numerek aktualnej wersji jest już nieco wyższy, ale chyba sobie poradzicie ;-).



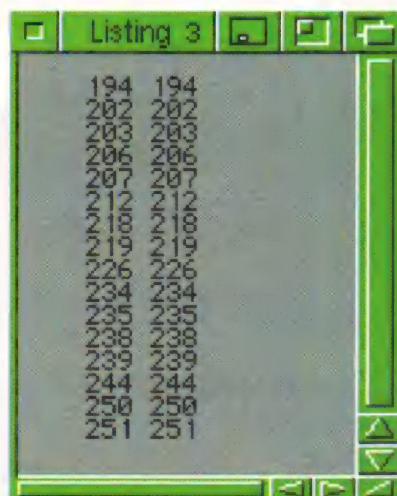
Listing 1

```
#
# Unicode na AmigaPL
# Bloob <bloob@wfmh.org.pl>
#
# Ą
194 260
# ą
226 261
# Ć
202 262
# ć
234 263
# Ę
203 280
# ę
235 281
# Ł
206 321
# ł
238 322
# Ń
207 323
# ń
239 324
# Ś
212 346
# ś
244 347
# Ź
218 377
# ź
250 378
# Ż
219 379
# ż
251 380
#
```



Listing 2

```
#
# Unicode na ISO-8859-2
#
# było:
#    Unicode na AmigaPL
#    Bloob <bloob@wfmh.org.pl>
#
# Ą
161 260
# ą
177 261
# Ć
198 262
# ć
230 263
# Ę
202 280
# ę
234 281
# Ł
163 321
# ł
179 322
# Ń
209 323
# ń
241 324
# Ś
166 346
# ś
182 347
# Ź
172 377
# ź
188 378
# Ż
175 379
# ż
191 380
#
```



Listing 3

```
194 194
202 202
203 203
206 206
207 207
212 212
218 218
219 219
226 226
234 234
235 235
238 238
239 239
244 244
250 250
251 251
```

MUI - Tworzenie podstawowych obiektów

Tym razem nieco odpoczniemy sobie od obiektowych zawiłości. Ten odcinek poświęcę prawidłowemu tworzeniu typowych obiektów, takich jak przyciski, stringi i tym podobne. Nie będzie to jednak tłumaczenie dokumentacji, większy nacisk położę na wiedzę, jaką zdobyłem praktycznie podczas walk z MUI, a więc krótko mówiąc na to, czego w autodokach nie ma.

atem do rzeczy. Chyba najbardziej popularnym rodzajem gadżetów są

PRZYCISKI

Co ciekawe, MUI nie oferuje specjalnej klasy do tworzenia przycisków, co może być zaskakujące dla świeżo upieczonego adepta naszej sztuki tajemnej. Wynika to z faktu, że tak naprawdę rolę przycisku może pełnić każdy obiekt (nawet grupa). Przeważnie chodzi nam jednak o zwykły przycisk z napisem, typową ramką i „wciskający się". Taki przycisk najprościej stworzyć jako obiekt klasy MUIC_Text. Korzystając z atrybutu MUIA_Text_Contents podajemy napis, jaki pojawi się na przycisku. Ponieważ z reguły napis jest wycentrowany, tekst rozpoczynamy kodem centrowania:

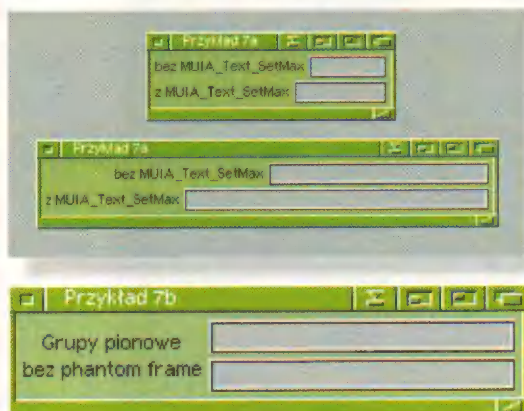
```
MUIA_Text_Contents' „\33cKliknij"'
```

Skoro już jesteśmy przy napisie – MUI ma w ustawieniach oddzielną czcionkę do przycisków, częstym błędem jest jej nieustawienie (przykład: preferencje do programu VMM). Pamiętajmy więc o tej linijce:

```
MUIA_Font' MUIV_Font_Button'
```

Oczywiście przyciski powinny mieć odpowiednie tło:

```
MUIA_Background' MUII_ButtonBack'
```



Kolejna sprawa to adekwatna do sytuacji ramka:

```
MUIA_Frame' MUIV_Frame_Button'
```

W ten sposób przycisk wygląda już tak jak powinien. Ale wygląd to nie wszystko. Ważną sprawą jest aktywacja z klawiatury. Pierwszy sposób to umieszczenie przycisku w łańcuchu gadżetów, po których można „chodzić" klawiszem [TAB]. W ten sposób do przycisku będzie można się „doTABować", po czym wciskając [ENTER] wcisnąć jednocześnie przycisk. Osiągamy to bardzo łatwo, umieszczając tag:

```
MUIA_CycleChain' TRUE'
```

Warto zapamiętać, że tag ten należy do klasy MUIC_Area, a więc możemy go stosować do dowolnych gadżetów. Drugi sposób aktywacji to „gorące klawisze" (hotkeys). Przycisk z gorącym klawiszem ma z reguły podkreśloną literę, której naciśnięcie powoduje zadziałanie przycisku. W MUI osiągamy to dwuetapowo. Po pierwsze podkreślenie litery:

```
MUIA_Text_HiChar' 'k"
```

Po drugie reagowanie na klawisz:

```
MUIA_ControlChar' 'k"
```

Jest to chyba naturalne, że dla obu tagów podajemy tę samą literę. MUIA_ControlChar możemy zastosować również do dowolnych gadżetów. W przypadku gadżetów nie zawierających w sobie napisów podkreślony znak umieszczamy w etykiecie gadżetu (o której dalej). Nie warto jednak z „oklawiszowywaniem" przesadzać, naturalne jest przypisanie gorących klawiszy przyciskom właśnie oraz np. checkmarkom. Dorabianie hotkeyów do wszystkiego mija się z celem, zwłaszcza że są jeszcze mechanizmy wbudowane w MUI, takie jak wspomniany wcześniej [TAB]. Przy MUIA_CycleChain można sobie nie żałować i podpiąć tu wszystko, czym da się w programie manipulować. Ostatnim wreszcie problemem jest samo wciskanie się przycisków. Przycisk może być jednostanowy (wciska się w momencie wciśnięcia przycisku myszy, powraca do stanu swobodnego po puszczeniu LMB, akcja jest wyzwalana w momencie puszczenia przycisku) lub rzadziej spotykany dwustanowy (po jednym kliknięciu przycisk wciska się i pozostaje wciśnięty aż do następnego kliknięcia). Rodzaj przycisku wybieramy tagiem MUIA_InputMode:

```
MUIA_InputMode' MUIV_InputMode_RelVerify'
```

dla przycisku jednostanowego, a

```
MUIA_InputMode' MUIV_InputMode_Toggle'
```

dla przycisku dwustanowego. Co za tym idzie, inne będą notyfikacje, które ustawimy w celu wykonania działania po wciśnięciu przycisku. Dla przycisku jednostanowego notyfikację ustawić należy na MUIA_Pressed, FALSE, dla dwustanowego MUIA_Selected, TRUE na wciśnięcie i FALSE na wyciśnięcie.

STRINGI

To również bardzo szeroko używany rodzaj gadżetów. Pewną niekonsekwencją w MUI jest fakt, że nie musimy tym razem podawać czcionki używanej w gadżecie ani tła (co nie znaczy, że nie można ich zmienić, po prostu standardowa czcionka i tło są ustawiane automatycznie). Wypada natomiast zatroszczyć się o ramkę. Jak łatwo zgadnąć, odpowiedni tag będzie miał postać:

```
MUIA_Frame' MUIV_Frame_String'
```

Zdecydowanie polecam włączenie stringów w łańcuch klawisza [TAB] tagiem MUIA_CycleChain. Oprócz tego bardzo wygodne (w przypadku kilku stringów) jest, jeżeli po wciśnięciu [ENTER] w danym stringu automatycznie przechodzimy do następnego. Osiąga się to przez podanie taga:

```
MUIA_String_AdvanceOnCR' TRUE'
```

Klasa MUIC_String ma szereg atrybutów pozwalających na określenie tego, co do gadżetu wpisać można, a czego nie i jak to będzie wyglądało. Przede wszystkim określić można maksymalną długość wpisywanego tekstu:

```
MUIA_String_MaxLen' 128'
```

Standardowa wielkość tego parametru wynosi 80. Ale uwaga – wliczany jest również niewidoczny znak o kodzie 0 znajdujący się zawsze na końcu tekstu. Tak więc rzeczywista liczba znaków, jaką może wpisać użytkownik, jest o 1 mniejsza.

Czasem z chęcią utrudnilibyśmy użytkownikowi życie i nie pozwolili na wpisanie jakichś znaków do gadżetu albo z drugiej strony pozwolili na wpisanie tylko określonych przez nas znaków. Na przykład tylko cyfr. MUI daje nam do dyspozycji dwa tagi MUIA_String_Accept i MUIA_String_Reject. W pierwszym możemy podać listę akceptowanych znaków, w drugim listę znaków odrzucanych. I tak gadżet reagujący tylko na cyfry definiuje się następująco:

```
MUIA_String_Accept' „0123456789"'
```

Z kolei gadżet odrzucający znaki specjalne i wzorce AmigaDOSu tworzymy tak:

```
MUIA_String_Reject' „/:[]()*#?|^-~"'
```

Jeżeli chcemy podać w znakach cudzysłów,

kodujemy go jako \042 (w C). Oczywiście znaki nie muszą być posortowane według kodów ASCII.

Wśród informatyków pracujących w tajnych służbach uznanie znajdzie z pewnością tag MUIA_String_Secret. Powoduje on, że wszystkie wpisywane litery są pokazywane jako gwiazdki – ten tryb niewątpliwie jest przydatny do wpisywania wszelkiego rodzaju haseł. Jednak taki gadżet nie jest zbyt bezpieczny, bo wystarczy wyciąć z niego tekst do clipboardu [AMIGA+C] i wstawić np. do CED-a, aby zobaczyć tekst jawny (!).

Tagiem o znaczeniu wyłącznie estetycznym jest MUIA_String_Format pozwalający dosunąć wpisywany tekst do lewej, prawej, bądź umieścić go na środku.

Ostatnim z tagów, które chciałbym opisać, jest MUIA_String_Integer. Umożliwia on przekształcenie gadżetu tekstowego w liczbowy. Ustawienie tego taga z jakąś liczbą jako wartością spowoduje zamianę tej liczby na tekst i wstawienie tego tekstu do gadżetu. Pobranie atrybutu pociągnie za sobą próbę konwersji zawartości gadżetu na liczbę i zwrócenie tej liczby. Aby ograniczyć wpisywanie bzdur dobrze jest przy takim gadżecie ograniczyć wpisywane znaki do liczb (i ewentualnie minusa) tagiem MUIA_String_Accept. Gadżet taki obsługuje tylko liczby całkowite z zakresu -2^31 do +2^31 – 1.

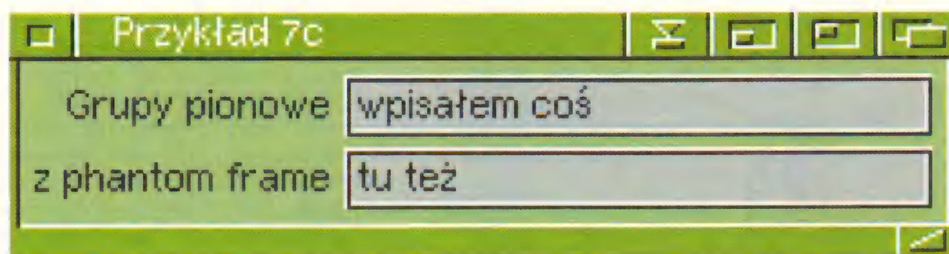
Do wstawiania tekstu do gadżetu i odczytywania tego tekstu służy atrybut MUIA_String_Contents. Można również ustawić nań notyfikację. W takim przypadku notyfikacja będzie miała miejsce po każdej zmianie tekstu, a więc po każdym niemal naciśnięciu klawisza (również [BACKSPACE] czy [DELETE]). Nie zawsze o to chodzi, czasem wystarczy notyfikacja w momencie zakończenia wpisywania tekstu. Wtedy notyfikację ustawiamy na MUIA_String_Acknowledge, jest ona wywoływana po wciśnięciu przez użytkownika klawisza [ENTER].

ETYKIETY GADŻETÓW

Gadżety takie jak string (a właściwie większość gadżetów oprócz przycisków) miewają podpisy, czyli tak zwane etykiety. Etykiety tworzy się jako obiekty klasy MUIC_Text (a więc tej samej, co przyciski). Etykiety nie mają ramki, nie mają też tła, dzięki czemu „dziedziczą" tło po grupie, do której należą. Z reguły nie podaje się też czcionki etykiety, przez co używana jest czcionka standardowa. W uzasadnionych przypadkach można ustawić dużą lub małą czcionkę z preferencji (MUIV_Font_Big lub MUIV_Font_Tiny). W celach specjalnych można podać jako czcionkę wskaźnik na strukturę TextFont, ale w typowych programach nie powinno się tego robić (w ten sposób ogranicza się swobodę użytkownika w kształtowaniu wyglądu GUI). Jeżeli etykieta opisuje gadżet mający skrót klawiszowy, włączamy podkreślenie odpowiedniej litery atrybutem MUIA_Text_HiChar, tak jak to opisałem przy przyciskach.

Teraz słów kilka o rozmieszczaniu etykiet. Z reguły pole zajmowane przez etykietę powinno być tylko takich rozmiarów, ile zajmuje napis. Jeżeli rozciągamy okienko w poziomie, rozmiar pola z etykietą nie powinien się zwiększać. Osiągamy to przez podanie atrybutu

```
MUIA_Text_SetMax' TRUE'
```



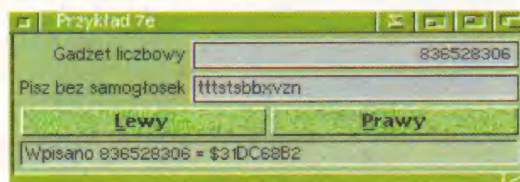
Przykład 7a pokazuje różnicę w zachowaniu się grupy złożonej z etykiety i stringa w przypadku użycia lub nie powyższego atrybutu. Jeżeli atrybutu nie ma, pole etykiety i string zajmują po połowie dostępnego miejsca (ewentualnie, jeżeli miejsca jest mało, tak jak na górnym okienku rysunku, to tekst dostaje tyle, żeby w całości się zmieścić, a string resztę). Po użyciu MUIA_Text_SetMax rozmiary pola etykiety są stałe, a całą resztę miejsca dostaje string. Jest to bardzo intuicyjne: jeżeli użytkownikowi tekst nie mieści się w stringu, to rozszerza okienko i poszerza się jedynie gadżet tekstowy, a nie jego opis.

Przykład 7a ilustruje przy okazji kolejny problem. Jeżeli mamy, tak jak w przykładzie, kilka gadżetów z etykietami, to ładnie by było, gdyby były one ułożone w dwóch eleganckich kolumnach, a więc żeby stringi były tej samej długości. Uważni czytelnicy zapewne zaproponują od razu dwa rozwiązania: można rozmieścić obiekty w grupach pionowych zamiast poziomych, albo w jednej grupie tablicowej. Oba rozwiązania są dobre, aczkolwiek natkniemy się w obu przypadkach na małe kłopoty, oczywiście do rozwiązania.

Zacznijmy od pomysłu z grupami pionowymi. Od razu widać, że etykiety są źle rozmieszczone w pionie (Przykład 7b). Dlaczego, przecież czcionka jest ta sama? No tak, ale stringi mają ramki, a etykiety nie. Najlepiej by było, gdyby etykiety też miały ramki, ale żeby nie były one rysowane. Niemożliwe? W MUI nie ma rzeczy niemożliwych... Oto rozwiązanie. Gadżetom tekstowym dodajemy:

```
MUIA_Frame' MUIV_Frame_String'
MUIA_Frame_Phantom_Horiz' TRUE'
```

Cała sztuka tkwi w drugim atrybucie. Dzięki niemu MUI przy umieszczaniu etykiety zakłada, że ma ona podaną ramkę (dokładniej – zakłada, że obiekt ma poziome części ramki i odstępy w pionie między ramką i zawartością), ale tej ramki nie rysuje. W efekcie mamy etykiety elegancko rozmieszczone. Niestety pojawił się nowy problem – etykiety nie są wyrównane do prawej, znalazły się bowiem w oddzielnej grupie niż stringi. Winien jest tu – o paradoksie - atrybut MUIA_Text_SetMax. Grupa pionowa jest tak szeroka jak najszerszy jej element (najdłuższy napis). Pozostałe są, jak pisałem w jednym z pierwszych odcinków, centrowane w poziomie. Co zrobić? Potrzebny jest jakiś subtelniejszy mechanizm sterowania szerokością grup. Znakomicie nada się tutaj atrybut MUIA_HorizWeight. Jego działanie ma wpływ na ustalanie szerokości obiektów. Jak pisałem wcześniej, obiekty dostają miejsce według wag ustalanych wyżej wspomnianym atrybutem – im większa waga, tym więcej miejsca. Zastanówmy się teraz, co będzie, jeżeli wagę obiektu ustalimy na 0 (nie, nie, MUI się nie zawiesi jeżeli ktoś o tym pomyślał...)? Wtedy obiekt otrzyma możliwie najmniej miejsca, tyle tylko, aby się zmieścił. Podajmy więc ten atrybut grupie z etykietami. W efekcie będzie tak, jakbyśmy podali MUIA_Text_SetMax tylko dla najdłuższego napisu, reszta będzie tej samej szerokości i wyrównana do prawej, właśnie tak, jak na Przykładzie 7c. Oczywiście teraz już nie podajemy MUIA_Text_SetMax.

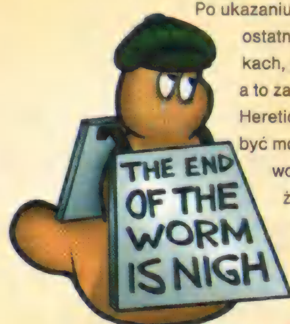


Podobnie wygląda sprawa z grupą tablicową. Z pozoru może się po jej użyciu wydawać, że stosowanie „niewidzialnej ramki" MUIA_FramePhantomHoriz jest zbędne. Dzieje się tak dlatego, że obiekty w komórkach tablicy są zawsze centrowane w pionie i w poziomie. Wystarczy jednak w preferencjach MUI ustawić dla ramki stringów różne odstępy między ramką i zawartością na górze i na dole. Wtedy niedoróbka wyjdzie na jaw – etykiety nie będą na jednym poziomie z napisami wewnątrz stringów. Dlatego „poziomego fantoma" trzeba jednak użyć. Poza tym MUIA_HorizWeight, 0 trzeba podać dla każdej etykiety z osobna. Generalnie stosowanie tablicy zamiast grup pionowych daje nam o dwie grupy mniej (a raczej tyle, ile jest kolumn), ale za to więcej jest tagów (bo MUIA_HorizWeight trzeba podać tyle razy, ile jest wierszy). Ja z reguły używam tablicy, ale nie jest to jakaś objawiona prawda, której należy się trzymać, a jedynie kwestia gustu.

Na cover CD znajdziecie kody źródłowe i skompilowane programy do wszystkich przykładów, z których pochodzą rysunki w tekście. Pewnie niektórzy myśleli, że rysuję je np. w Personalu, ale komu by się chciało ;-). Oprócz tego jest tam większy program ilustrujący omówione dziś zagadnienia, a GUI przez niego tworzone możecie obejrzeć na Przykładzie 7e. A w następnym odcinku napiszę o tworzeniu checkmarków, gadżetów „radio", gadżetów cyklicznych i może jeszcze o czymś.

Grzegorz Kraszewski
(Krashan/BlaBla)
krashan@amiga.org.pl

Robale wracają!



Po ukazaniu się Worms: The Director's Cut wydawało się, że była to ostatnia część sagi o sympatycznych, wojowniczych stworzonkach, jaka ukazała się na naszą przyjaciółkę. Stało się inaczej, a to za sprawą Hyperion Software (zajmujących się konwersją Heretica II i Shogo). Firma ta wyda Worms: Armageddon i to być może jeszcze w tym roku. Gra ukaże się w dwóch podstawowych wersjach: dla Amigi NG oraz klasycznej, wyposażonej w kartę graficzną. Rozważana jest możliwość stworzenia wersji dla maszyn agowych. Z niecierpliwością czekamy na powrót Wormsów!

http://www.hyperion-software.de

Gangsterskie porachunki

Grupa Apex Designs obwieściła rozpoczęcie prac nad swoją pierwszą komercyjną grą dla Amigi. Payback, bo taką nazwę ma nosić owa gra, jest symulatorem wojny gangów. Terenem potyczek będą cztery duże miasta (o łącznej powierzchni ponad 100 kilometrów kwadratowych), po których gracze będą poruszali się różnymi środkami lokomocji (takimi jak samochody osobowe, ciężarówki, autobusy, łodzie czy nawet czołgi). Program ma wyróżniać się realistycznym cieniowaniem w czasie rzeczywistym, perspektywicznym teksturowaniem oraz nieliniową fabułą. Patrząc na screeny nietrudno zgadnąć, że inspiracją PayBack jest Grand Theft Auto, hit z PlayStation i peceta, który notabene powstał początkowo jako projekt na Amigę, ale wobec sytuacji na naszym rynku firma DMA przeniosła go na inne platformy. Payback ma ukazać się w okolicach Świąt Bożego Narodzenia, a jego cena wyniesie najprawdopodobniej 28,95 funtów brytyjskich.

http://welcome.to/apex.designs/



Titan wydaje Joyride

Wyścigi samochodowe, o których więcej napisałem w ACS 6/99, zostaną wydane przez Titan Computer. Autorzy zdradzili kilka dalszych szczegółów odnośnie samej gry: do wyboru będzie 6 różnych samochodów (o odmiennych właściwościach: prędkość, przyspieszenie, przyczepność), a wyścigi będą się toczyć na 10 trasach. Joyride wykorzysta moc kart graficznych (pracujących zarówno pod Cybergfx jak i Picasso 96). Aby złożyć wstępne zamówienie należy wysłać maila na adres:

MacFly@TitanComputer.de

http://www.nettaxi.com/citizens/milang



Mocny rolplej

Fani gatunku RPG powinni uzbroić się w cierpliwość i... kartę z procesorem PowerPC. Dlaczego? Otóż grupa Dreamworlds Development pracuje nad grą o tytule Between The Lines, która będzie rolplejem 3D (z akcją rozgrywającą się w czasie rzeczywistym). Najważniejszą cechą BTL jest elastyczność postaci w niej występujących. Wszelkie zachowania uczestników gry uzależnione będą od poczynań gracza (zanim kogoś zabijesz, dowiedz się czy nie ma kilku braci-osiłków lub kumpla w Czerwonych Beretach). W skrócie – jak Cię widzą, tak Cię piszą. Elastyczność rozgrywki przejawia się również podczas wykonywania zadań – cele określa sam gracz. Postać głównego bohatera będzie w stanie chodzić, biegać, czołgać się i wspinać. Nieobca będzie jej także walka z inteligentnymi potworami, które będą reagować na styl walki przeciwnika. Autorzy rozważają możliwość dodania opcji gry w trybie multiplayer (poprzez Internet). Jak wcześniej napisałem, Between The Lines nie zadowoli się motorolką – niezbędny będzie PowerPC i 32 MB Fastu. Prawdopodobnie powstanie wersja dla Amigi NG.

http://www.dreamworlds.de



Screeny do Phoenix

Wzorem twórców innych gier, także autorzy kosmicznej strzelaniny (o której swego czasu pisaliśmy w ACS) Starają się na bieżąco informować o pracach nad grą. Phoenix ma być najlepszą przedstawicielką tego gatunku dla Amigi, a pomóc w tym mają - a jakże – krytyczne uwagi Amigowców (zauważam nowy trend w tworzeniu gier dla Ami – info, screeny, feedback, poprawki, screeny, ewentualnie demo – ktoś się liczy z naszym zdaniem). Uwagi należy kierować na adres:

emmanuel@arcormail.de

http://members.tripod.de/FutureTales/



Żywsze Alive

Firma Alive Mediasoft rozszerzając swoją działalność zawarła umowę z Darkage Software (twórcami między innymi platformówki 3D Tales of Heaven). Na mocy porozumienia Alive wyda Extreme (program graficzny do tworzenia dem i czołówek), a także zajmie się dystrybucją innych produkcji Darkage (Goal 2000, który przechodzi fazę testów i ma ukazać się już wkrótce, a także strzelaninę Apano Sin). Oprócz tego Alive zdobyła prawa do rozpowszechniania gier Cedric (platformówka w stylu Shadow of The Beast) oraz Whales Voyage 2 (kosmiczna strategia ekonomiczna).



http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft

Epic i Pagan razem

Epic Marketing i Pagan Games zawarły długoterminową umowę o współpracy. Polegać ma ona na tym, że każda z firm będzie robiła to, co potrafi najlepiej: Pagan będzie pisać gry, a Epic wydawać. W tym celu budowany jest silny zespół programistów, którzy w tej chwili pracują nad trzema projektami. Najbliższy ukończenia jest Dafel: Bloodline, RPG o którym wspominaliśmy w ACS 4/99. Gra powinna ukazać się w okolicach targów w Kolonii, wcześniej wypuszczone zostanie grywalne demo. Dafel: Bloodline będzie zapewne ostatnią grą firmy Pagan dla klasycznych Amig z Motorolką 68K w środku. Następne (między innymi Scavengers – połączenie Wing Commandera z C&C, czytaj także ACS 4/99) będą pisane na maszyny z serii Amiga NG i ewentualnie, gdy będzie dostatecznie dużo chętnych, na Amigi z PPC i kartą graficzną.

http://www.pagan-games.com/
http://www.epicmarketing.ltd.net

Sabrina Offline

Digital Images zamierza stworzyć grę, jakiej jeszcze nie było. Sabrina Offline ma być platformówką 3D opartą na komiksach Erica W. Schwartza (pod tytułem Sabrina Online). W grze wystąpią najpopularniejsze postaci z historyjek (Sabrina, Amy, Thomas, Tabitha, Carli, Spike), a także postać dodatkowa o imieniu Sheila. Sabrina Offline ukaże się w wersji dla Amigi NG.

http://www.digital-images.demon.co.uk

Maim & Mangle

Twórcy klona Command & Conquer, grupa The World Foundry, przypominają, że prace nad strategią trwają. Autorzy wpadli na pomysł utworzenia grupy dyskusyjnej poświęconej tej grze, na forum której przyszli nabywcy mogliby wyrazić swoje zdanie o kształcie M&M. Jak pomyśleli, tak i zrobili. Aby zabrać głos w dyskusji nad kształtem nowej amigowej strategii wystarczy wysłać pustego maila na adres:

maimmangle-subscribe@egroups.com
http://www.worldfoundry.com/

Diablo's Land

Ciekawe, ilu z Was pamięta o tym tytule? Wspomnieliśmy o nim w numerze 2/99, a potem – długo, długo nic. Autorzy odezwali się po ładnych kilku miesiącach i zakomunikowali, że prace trwają. Można podziwiać ich pierwsze efekty - przykładowe screeny z gry. Twórcy zapowiedzieli regularne wypuszczanie screenshotów, gdyż czekają na opinie i komentarze, dzięki którym gra będzie maksymalnie dopasowana do gustu Amigowców. Zatem – patrzcie i piszcie:

contact@dd-ent.com
http://www.dd-ent.com/





Nie będzie Operation: Counterstrike

Mimo optymistycznych zapowiedzi (między innymi w ACS 6/99) Operation: Counterstrike nie ukaże się na sklepowych półkach. Wydawcy gry, Sadeness Software, zawiesili działalność. W tej sytuacji ludzie z BlueBlack Solution postanowili wydać inną strategię, noszącą tytuł Siberian Sun, która ma zdobyć miano najlepszej strategii na Amigę. Siberian Sun będzie ulepszoną wersją Operation (kod zawiera wiele podobnych, lecz ulepszonych procedur). W chwili obecnej autorzy nie podają szczegółów dotyczących projektu, jednak wkrótce Amigowcy najprawdopodobniej zostaną uraczeni demem Siberian Sun.

http://www.thesnakepit.demon.co.uk/

Wipeout 2097 już wkrótce

Wyścigi, o których pisaliśmy już wiele, wkrótce trafią do sklepów. Przypomnę, że Wipeout 2097 będzie oferować 8 renderowanych torów, na których ścigać się będzie do 15 pojazdów (5 typów statków). Każdy pojazd będzie dysponował ośmioma rodzajami broni i gadżetów ułatwiających ukończenie wyścigu przed rywalami. W Wipeout będzie można pograć w okienku, jedyny wymóg to odpowiednia moc. A tej potrzeba sporo: PPC, karta graficzna i 24 MB Fast. Wstępne zamówienia należy kierować na adres:

sales@blittersoft.com
http://www.digital-images.demon.co.uk



Dodatki do Heretica II

Amigowi fani tej gry zapewne ucieszą się z wiadomości, że wkrótce zostaną uraczeni kolejnym dodatkiem o nazwie The Heretic Fortress. Stanie się tak dzięki porozumieniu Hyperion Software zawartego z firmą Wankeroo. Co najważniejsze, dodatek będzie dostępny za darmo dla wszystkich legalnych posiadaczy amigowej wersji Heretica II.

http://www.hyperion-software.de

Wodna przygodówka

Moc mokrych wrażeń zaserwuje nam grupa Emerald Imaging pracująca nad grą w stylu Mysta, a kryjącą się pod tytułem Aqua. Akcja gry osadzona jest w przyszłości, kiedy w dziwny sposób znika platforma z szybem naftowym. Główny bohater widzi w tym szansę na zbicie majątku i wyrusza na poszukiwania wartościowych szczątków kopalni. W tym celu wynajmuje łódź podwodną (nic prostszego ;) i udaje się w miejsce, gdzie wydarzyła się owa katastrofa. Ku swemu zdziwieniu, zamiast stalowych konstrukcji napotyka na tajemniczy świat, pełen magii, zagadek i cudów natury. Aqua zaoferuje 256 kolorową, renderowaną grafikę w wysokiej rozdzielczości (wyświetlaną zarówno przez AGA jak i karty graficzne). Do jej uruchomienia niezbędna będzie Amiga z kośćmi AGA / kartą graficzną, procesorem co najmniej 030 i 8 MB Fast na pokładzie oraz wyposażona w czytnik płyt CD.

http://browse.to/emerald

Antypiracka kampania

Piractwo komputerowe to zjawisko znane chyba każdemu. Niegdyś bezkarne, teraz teoretycznie zakazane. Jak jest w rzeczywistości – nie muszę pisać. Szczególnie boleśnie piractwo dotyka Amigę, amigowe firmy oraz nas - użytkowników. Sami piłujemy gałąź, na której siedzimy. Jest nas tak mało, że niewiele firm decyduje się wydawać programy na nasz komputer. Pirackie kopie zniechęcają kolejnych wydawców (ilu już zrezygnowało? Przejrzyjcie ten dział w kilkunastu ostatnich numerach). Problem piractwa poruszył na sieci Markus Nerding. Zainicjował kampanię przeciwko temu zjawisku. Markus poszukuje osób chętnych do pomocy w jej poprowadzeniu. Patronat nad akcją objęła niemiecka firma wydawnicza Haage & Partner. Zainteresowanych odsyłam na stronę:

http://www.amiga-planet.de/nopiracy/

Chętni do wzięcia udziału w kampanii powinni zgłosić swój akces przesyłając maila na adres:

Nopiracy@haage-partner.com

Exodus - The Last War

Do redakcji nadeszła przesyłka zawierająca płytkę CD, na której znajdowało się demo nowej, polskiej gry. Autorzy programu dołączyli także krótki liścik oraz kartkę z wydrukowanymi screenami. Gdy na nią zerknąłem, czym prędzej udałem się do domu, aby zainstalować demonstracyjną wersję Exodusa.



Pierwsze skojarzenie – Napalm. Być może autorzy poczują się urażeni (bynajmniej nie posądzam ich o kopiowanie pomysłów), ale moim zdaniem porównanie tej produkcji do gry ClickBOOM to chyba największy komplement dla amigowej strategii. Dlaczego Napalm, a nie inny RTS? Po pierwsze:

GRAFIKA

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to właśnie oprawa graficzna gry. Twórcy Exodus zastosowali sprawdzone wzorce. Ekran podzielony jest na dwie główne części - obraz pola walki oraz (znajdujący się po prawej stronie) panel z mapą i ikonami dostępnych jednostek oraz budynków. W odróżnieniu od przyjętych zwyczajów, symbole wojsk i budowli umieszczone są w dwóch kolumnach i widoczne przez cały czas (nie trzeba klikać na odpowiednim budynku). Dzięki takiemu rozwiązaniu oszczędzamy wiele czasu (łatwo jest jednocześnie rozpocząć budowę nowej fabryki i konstrukcję czołgu). W Napalmie trzeba najpierw najechać pointerem na Centrum Dowodzenia, wybrać typ budynku, kliknąć na odpowiedniej fabryce i zdecydować, jaki pojazd wyprodukować. Ponieważ panel zajmuje sporą część ekranu (co jest szczególnie dotkliwe przy grze w niskiej rozdzielczości), można go schować naciskając [spację] (znane i sprawdzone rozwiązanie).





Tyle, jeśli chodzi o elementy ekranu. Grafika pola walki, jednostek i budowli jest bardzo zbliżona do napalmowej. Podobieństwo tyczy się zarówno poziomu wykonania jak i samej scenerii i stylu obiektów. Kilka słów o wykonaniu: obiekty są renderowane i mają dużo detali. Większość budowli jest animowanych (na ekranie więcej jest ruchu niż w Napalmie), a autorzy zastosowali cieniowanie w czasie rzeczywistym. Sceneria jest także „napalmowata": podobne piaski, skały, jeziora. Palety barw są dobrane z głową i kolory współgrają ze sobą (jedynym nieestetycznym według mnie detalem jest pasek ukazujący postęp w produkcji jednostki czy budynku), a warto dodać, że cała grafika to zaledwie 256 kolorów.

Pewnie zastanawiacie się, w jakiej rozdzielczości pracuje Exodus. To już zależy od Was. Dostępne są dwa tryby wyświetlania grafiki: w niskiej i wysokiej rozdzielczości. Co ciekawe, rozdzielczość można zmienić w trakcie zabawy (klawiszem [Enter]). Jak animacje, cieniowanie oraz tryb wyświetlania grafiki wpływają na prędkość działania gry? O tym w oddzielnej części tekstu.

EXODUS JAKO RTS

Nie samą grafiką człowiek żyje, ważna jest grywalność. Tej z oczywistych względów nie mogę ocenić (wszak to tylko demo oferujące jeden poziom). Postaram się scharakteryzować Exodus odnosząc się przy tym do Napalmu. Akcja gry rozgrywa się w futurystycznym świecie na planecie w odległej galaktyce. Na powierzchni planety toczą bój dwie rasy. Gracz będzie miał możliwość kierować zarówno jedną, jak i drugą stroną konfliktu. Aby pokonać przeciwnika, trzeba osiągnąć przewagę militarną. Trzeba zadbać o rozwijanie technologii (nowe, bardziej efektywne jednostki) i odpowiednią ilość surowca.

Podobnie jak w Napalmie, kwestia eksploatacji złóż została sprowadzona do wydobywania jednego rodzaju surowca. Ilość wydobytego i przetworzonego w rafinerii ixomitu bezpośrednio przekłada się na stan konta. Transport i obróbka surowca zostały rozwiązane tak jak w Napalmie – budujemy rafinerię, a specjalny pojazd odpowiedzialny jest za przewóz. Nowością jest budowanie kopalni (jak zwykły budynek), podczas gdy w większości strategii budynki do wydobywania złóż konstruowane są przez specjalne jednostki. Jakie to ma konsekwencje dla taktyki? Bardzo poważne: napalmowa wieża wiertnicza nie jest częścią bazy, kopalnia w Exodusie już tak. Dzięki temu obok kopalni można postawić inne zbudowania. Czemu nie na przykład rafinerię? Ciężarówka pokonuje wtedy minimalną odległość i nie musi przedzierać się przez środek pola walki. W Napalmie trzeba się napracować, aby zapewnić stały dopływ surowca, a co za tym idzie – kasy. Stosunkowo łatwo odciąć przeciwnika od kredytów – wysyłamy ekipę łowców ciężarówek i po kilkunastu minutach mamy spokój (komputerowi kończą się pieniądze, a ponieważ zwykle atakuje nie pozostawiając nikogo w odwodzie, sprawa jest prosta). Exodus rządzi się innymi prawami. Można wybudować kopalnię, obok rafinerię, kilka działek, fabrykę pojazdów, warsztat itp. Spróbujcie odbić taki przyczółek. Dodatkowo w grze złoża są dosyć obfite i starcza-

ją na długo. Z tego powodu rozgrywka (przynajmniej w misji demonstracyjnej) nieco się przeciąga (komputer nie robi mi krzywdy, bo jestem uzbrojony, ale nie daje zniszczyć swojej bazy – ma dużo pieniędzy na odbudowę konsekwentnie niszczonych zabudowań, choć ja kontroluję 80% planszy). Inna filozofia – inna taktyka. Przynajmniej nie będzie sztampy.

UROZMAICENIA

Tych będzie chyba mniej niż w Napalmie (i nic dziwnego, pod tym względem Napalm bije konkurencję na głowę), ale tego nie wiem na pewno. Część jednostek będzie miała rozbudowaną gamę rozkazów (dostępnych pod gadżetami w lewym górnym rogu ekranu lub pod odpowiednimi klawiszami), takich jak patrolowanie, eskortowanie, obrona określonych budynków, start/lądowanie, rozładunek. Ułatwieniem jest definiowanie miejsc na planszy, do których chcemy szybko docierać (są cztery). Można także przełączać kolejne jednostki. Brakuje mi definiowania grup jednostek – to bardzo ułatwia przeprowadzanie szybkich i skutecznych akcji.

SZCZEGÓŁY TECHNICZNE

Warto przyjrzeć się możliwościom polskiej strategii. Po pierwsze, zaoferuje nie mniej niż Napalm, za to za mniej (chodzi mi o wymagania sprzętowe). Gracz będzie miał do dyspozycji po 30 misji w każdej z dwóch kampanii (więcej niż w Napalmie). Każda ze stron będzie dysponowała 32 różnymi, animowanymi budynkami oraz także 32 jednostkami o różnym przeznaczeniu (podobnie jak w Napalmie). Autorzy zapowiadają, że mapy będą duże, co dodatkowo zwiększy atrakcyjność rozgrywki. Podobnie jak w Napalmie, muzyka będzie odgrywana z płyty (wersja demonstracyjna zawiera już muzykę, która, o dziwo, gra ;). Dźwięk będzie odgrywany poprzez AHI lub tradycyjnie (przy czym ma to być dźwięk przestrzenny).

Exodus będzie mógł poszczycić się supportem dla kart graficznych (Napalm z niektórymi kartami ma problemy). Przed zabawą zostaniemy uraczeni renderowanym intrem 3D. Gdy komuś znudzi się walka toczona z komputerem, przy pomocy kabla null-modem będzie mógł połączyć dwie Amigi i sprawdzić umiejętności przywódcze swojego znajomego/znajomej. Twórcy zapowiadają wersję dedykowaną dla procesora 060.

PRĘDKOŚĆ DZIAŁANIA

Tu chyba zaskoczę większość Czytelników. Exodus działa szybciej niż Napalm, do tego pracuje w PRAWDZIWYM multitaskingu (zostawia tyle pamięci, że można coś zrobić; Napalm nie pozwala na wiele – nawet przy wyłączeniu commodities). O ile Napalm w wysokiej mogę sobie pooglądać jako slideshow (040/40 + AGA), to w Exodus pogrywam (i całe szczęście, że da się grać w wysokiej, bowiem w niskiej rozdzielczości wygląda dużo gorzej niż konkurent). Aby cieszyć oko wysoką rozdziałką warto pogrzebać w opcjach. Jest tam pozycja pod nazwą „Odświeżanie grafiki". Zalecam ustawienie „oszczędne", gdyż przy normalnym licznik klatek (zaimplementowany jedynie w demie) wskazuje wartość 7 lub 8. Przy odświeżaniu oszczędnym liczba klatek zwiększa się do około 25. Weźmy pod uwagę, że większość obiektów jest animowanych, a mapa jest dynamicznie cieniowana.

SŁOWO KOŃCOWE

Opisywane demo wywarło na mnie bardzo duże wrażenie. Powstaje (a może już powstał) program niczym nie ustępujący najlepszym amigowym produkcjom (może z wyjątkiem Napalmu, który jest absolutnym liderem w swojej kategorii). Autorzy po cichu, bez rozgłosu pracowali nad swym dziełem, dopieszczając je w detalach. O tym, że twórcy zamierzają podbić nie tylko polski rynek, niech świadczy stworzenie dwóch dodatkowych wersji językowych (angielskiej i niemieckiej). Brawo, niech wszyscy się dowiedzą, że Polacy też potrafią.

Nie może zabraknąć kilku słów krytyki. Po pierwsze, brakuje kilku podstawowych ułatwień rozgrywki, takich jak możliwość zaznaczenia liczby jednostek do wyprodukowania czy dołączanie pojazdów do istniejącej grupy z wykorzystaniem klawisza [Shift]. Po drugie, samplowane komendy są zbyt ciche w stosunku do pozostałych dźwięków (wybuchów i strzałów).

Z krytyczną oceną całości produktu trzeba jeszcze nieco poczekać. Premiera Exodus – The Last War zapowiadana jest na ostatni kwartał tego roku.

Minimalna konfiguracja niezbędna do uruchomienia gry: 030, 16 MB Fast, AGA, HD oraz CD-ROM. Zalecane jest posiadanie procka 040/40 lub szybszego oraz karty graficznej.

Artur „R2D2" Frankowski











Trauma Zer0

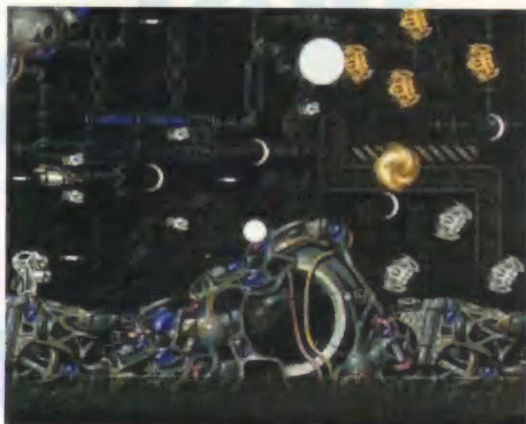
Nostradamus miał rację - zbliża się koniec świata. Po raz kolejny Ziemia stała się celem ataku najeźdźców z kosmosu. Po raz kolejny przychodzi nam o nią walczyć.

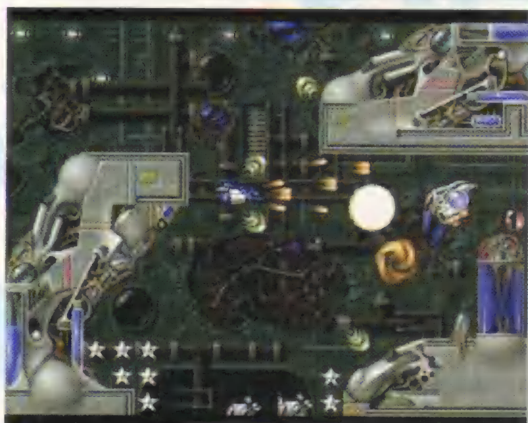


KIERUNEK: TRAUMA-0

A wszystko zaczęło się dość niewinnie – od rutynowego patrolu jednego z sektorów, na jakie podzielona jest nasza Galaktyka. Major Railey wrócił do bazy wyraźnie podenerwowany. Udał się prosto do dowództwa. Nie dali wiary w jego niesamowitą opowieść. Uważali że jest, delikatnie mówiąc, przemęczony. Major tylko pogarszał swoją sytuację. Rozwścieczony postawą swych przełożonych kilkakrotnie się uniósł. Wypowiedział kilka słów, których nie powinien był używać. Jednak ze względu na stan, w jakim się znajdował, zostało mu to wybaczone. Ale Railey nie dawał za wygraną. Żądał wyjątkowej mobilizacji kadetów Pierwszego Korpusu Akademii Kosmicznej. I to natychmiast. Nie spełniono jego żądań. Co więcej – odizolowano go od świata. Na szczęście Railey zdołał opracować metodę, która umożliwiała wysłanie statków należących do flotylli Akademii Kosmicznej w inny wymiar. Wymiar, który nazwano T-Zer0.

Pierwszy pojazd, jaki się tam znalazł, nie powalczył długo. Właściwie nie zdążył nawet wystrzelić. Po niespełna 0,2 sekundy od skoku został zniszczony. Ten ułamek sekundy wystarczył urządzeniom pokładowym zarejestrować i przesłać na Ziemię wystarczającą ilość informacji. Dzięki nim miał zostać opracowany plan skutecznej obrony przed najeźdźcami. Sedno sprawy tkwiło w mocy, jaką dawało pięć diamentów. Zebranie ich w jednym miejscu pozwalało otworzyć nadprzestrzenną bramę, która wiodła do głównego strażnika Trauma-Zer0. Mimo całej wiedzy, gromadzonej przez ludzkość wiekami, nikt nie był w stanie poprawnie wymówić jego imienia. Z tego powodu nazwano go Kakistos, co w greckiej mitologii oznaczało „najgorszy z najgorszych". Od tej pory wszystko spoczywało w rękach kadetów Pierwszego Korpusu Akademii. Do boju wysłano najlepszych, wyposażono ich w najnowocześniejszy sprzęt. Ale czy to wystarczy?





STRZELANINA

Z powyższej historyjki wynika, że Trauma-Zer0 jest kosmiczną strzelaniną. Wypada podać nieco więcej szczegółów, zatem: w grze występuje poziomy scrolling, przy czym wysokość pola walki jest większa niż jeden ekran (podobnie było w Banshee czy Ultra Violent Worlds, tyle że chodziło o szerokość). Powiększenie pola walki wydatnie zwiększa grywalność (przy niskiej rozdzielczości obiekty musiałyby być bardzo małe, żeby w ogóle było można grać). Autorzy zdecydowali się na dość nietypowy układ poziomów, ale o tym za chwilę.

OPCJE

Moja zabawa z nową grą zwykle zaczyna się od przestudiowania opcji. Pod tym względem T-0 prezentuje się co najmniej przyzwoicie. Na estetycznym i pomysłowo wykonanym screenie widnieje szereg pozycji, z czego na największą uwagę zasługują:

Tryb rozgrywki – story lub arcade. W tym pierwszym celem gracza jest zebranie pięciu kryształów w pięciu światach, co umożliwi mu stoczenie śmiertelnej walki z Kakistosem. Tryb arcade to pozbawiona otoczki strzelanina (nie trzeba martwić się o kryształy, gemy, bonusy czy wybór trasy). W trybie arcade występują jedynie cztery światy.

Liczba graczy – 1 lub 2 (naraz). Tego nikomu nie muszę tłumaczyć.

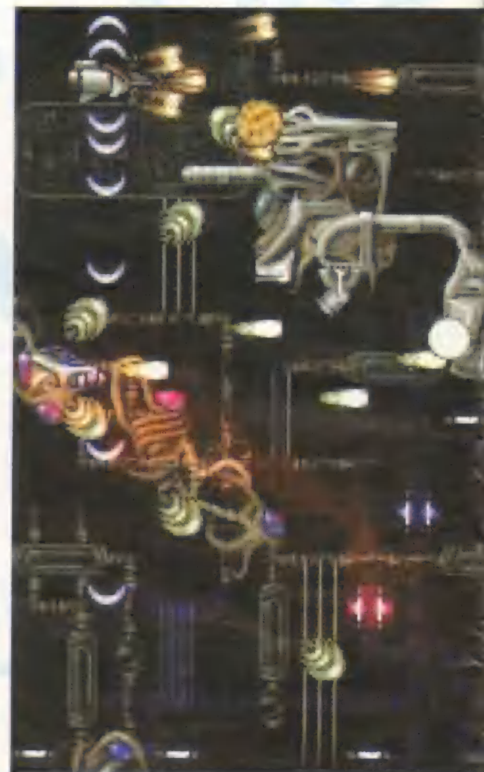
Poziom trudności – niski i wysoki. Przy ustawieniu pierwszego możemy zagrać jedynie w dwa pierwsze światy.

Autofire – włączony/wyłączony. Zalecam włączenie. Tylko wtedy działa autofire sprzętowy (tzn. w joysticku). Byłem ambitny i początkowo grałem bez ciągłego strzelania. Po pięciu minutach mi przeszło (szkoda palców i przycisków).

Mała/średnia/wysoka bezwładność statku. Zależnie od upodobań. Ja gram na medium.

Filmy włączone/wyłączone, brak/niepełne/pełne animacje – w zależności od upodobań i mocy procesora (choć właściwie to układy graficzne są tu hamulcem).

Brak/niska/średnia/wysoka przezroczystość oraz jej kolor (pod pojęciem przezroczystości kryje się wygląd odblasków, dymu, eksplozji itp.).



Styl grafiki i muzyki: do wyboru nowoczesny i tradycyjny. W zależności od ustawień zmienia się muzyka (tracki „nowoczesne" są bardziej techno niż te „klasyczne") oraz wygląd gadżetów (owoce i cukierki czy też... sam nie wiem co, ale bardziej kosmiczne).

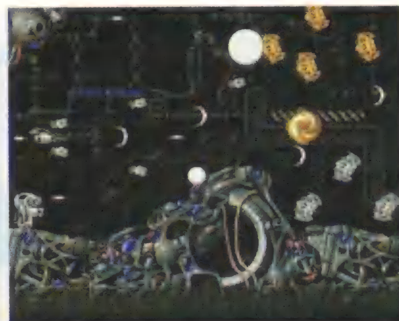
Możemy także usunąć z ekranu licznik żyć i punktów, zmienić głośność muzyki czy też obejrzeć listę dziesięciu najlepszych wyników. Na opisywanym ekranie znajdują się także sloty do nagrywania stanu gry, ale te opiszę oddzielnie.

STARTUJEMY

Zanim zaczniemy eksterminację wroga, musimy dokonać wyboru pojazdu, jakim będziemy sterować. Do wyboru są trzy (a właściwie cztery, z czego jeden jest ukryty – należy samemu wykombinować, jak go zdobyć). Różnią się nazwą i wyglądem. Warto zapoznać się z uzbrojeniem naszego statku. Dzieli się ono na dwie grupy: uzbrojenie podstawowe i uzupełniające. To pierwsze symbolizują świecące na różne kolory kulki, to drugie – gadżety z literkami. Do grupy broni podstawowej zaliczają się plazma przednia, laser oraz działka. Uzupełnieniem mogą być rakiety (dwa typy), pociski samonaprowadzające, plazma strzelająca pod pewnym kątem, plazma strzelająca do tyłu oraz działka skierowane w górę i w dół.

Dwa słowa o zwiększaniu mocy rażenia. Podobnie jak w innych strzelaninach, zebranie power upa broni już zainstalowanej powoduje zwiększenie jej mocy. Zebranie innego gadżetu zmienia typ broni, ale – tu nowość – nowa ma taki sam poziom zaawansowania, jak używana poprzednio (nie degradujemy uzbrojenia dokonując zmiany jego typu). Utrata życia skutkuje zmniejszeniem siły rażenia obu rodzajów broni, choć wydaje mi się, że można ją rozbudować







„na zapas" (instrukcja o tym nie mówi, a ja nie jestem pewien, gdyż mając maksymalnie rozbudowane działka nie jestem w stanie dostrzec różnicy po stracie życia). Jaka broń jest najskuteczniejsza? To zależy od upodobań i sytuacji. Dzięki możliwości połączenia dwóch typów uzbrojenia otrzymujemy wiele kombinacji, spośród których można wybrać coś dla siebie. Moim ulubionym zestawem rozrywkowym jest działko + rakiety samonaprowadzające. Działka zapewniają bezpieczny korytarz przed statkiem, a rakiety niszczą wszystko pozostałe (nieważne, czy znajduje się nad, pod, czy za statkiem). Całkiem nieźle czesze wrogów zestaw laser + ukośna plazma. Mocny laser niszczy wszystko przed pojazdem, plazma zabezpiecza górę i dół. Problemem jest zlikwidowanie przeciwników znajdujących się za przeszkodą lub za nami (z tym rakiety radzą sobie o wiele lepiej).

Jest jeszcze „broń ostatniego ratunku" oraz broń specjalna. Ta pierwsza to nuklearny wybuch, który niszczy wrogów na ekranie (z wyjątkiem bossów i zawodników ich poprzedzających). Liczba blastów jest ograniczona, ale można je zbierać w trakcie rozgrywki. Broń specjalna to pociski, które nie dość, że są samonaprowadzające, to jeszcze niszczą wrogów za pierwszym uderzeniem. Broń specjalną można znaleźć co pewien czas (działa kilkanaście sekund).

Kwestię broni mamy za sobą. Teraz o wyborze drogi. Każdy z pięciu światów (w trybie arcade są tylko cztery) składa się z trzech etapów: wejścia, drogi A lub B oraz wyjścia. Wejście to przygrywka do zasadniczej części poziomu. Tu decyduje się, którą trasą będziemy podróżować w dalszej kolejności. Gdy zbierzemy w nim mniej niż cztery gemy, czeka na nas trasa A (łatwiejsza). Zebranie czterech lub więcej gemów podczas pobytu w części „wejściowej" to skierowanie nas na trasę B (trudniejszą, ale z większą liczbą gadżetów i bonusów). Łatwo jest zaplanować podróż. Po przejściu drogi A lub B wkraczamy na teren bossa danego świata. Każdy z nich wygląda i walczy inaczej. Przykładowo pierwszego z ich należy trafiać w usta, drugi pluje z małej głowy, a po jej zniszczeniu – z brzucha.

Ponieważ zadaniem gracza w trybie Story jest skompletowanie kryształów, kilka słów o ich zdobywaniu. Kryształ możemy otrzymać po spełnieniu dwóch warunków: w trakcie wędrówki przez dany świat musimy zebrać 5 różnokolorowych gemów oraz zniszczyć przeciwnika broniącego dostępu do bossa. Oczywiście kryształ trzeba przechwycić.

BONUSY

T-zer0 byłaby kiepską strzelaniną, gdyby nie oferowała różnorakich gadżetów. Pierwsza grupa to gadżety ułatwiające/utrudniające wędrówkę. Należą do nich nuclear blast, broń specjalna (o których było wcześniej), osłona (przez kilkadziesiąt sekund pojazd jest nietykalny, może przelatywać przez ściany), dodatkowe życie (nie doszedłem do tego, co ono daje ;)), hipernapęd (lecimy szybciej), inwersja (do góry! nie, na dół, na dół! BUMMMM!!!), spięcie (przez chwilę cały system uzbrojenia milczy, a przeciwnicy nie próżnują). Druga grupa gadżetów to upgrade broni. Trzecia to typowe bonusy, dzięki którym zyskujemy punkty (a po ukończeniu etapu – także premię). Zebranie odpowiednio wielu bonusów otwiera specjalną planszę na końcu etapu. Nie ma tam przeciwników, tylko same dobra. No dobra, nie tylko dobra (są też inwersje i spięcia). Warto zwiedzić tę planszę, ale uwaga! Można rozbić statek i stracić cenne życie!

Szczególną rolę odgrywają złote gwiazdki – w grze na dwóch posiadacz większej ich liczby jest masterem – decyduje, w którą stronę będzie przesuwał się ekran.

KILKA PORAD

– Nie zawsze opłaca się ryzykować, aby zebrać jakiś gadżet. W wielu miejscach wystają mało widoczne kolce, czasami ekran nagle przyspiesza.
– Staraj się zapamiętać strukturę poziomu. To ułatwi zbieranie kluczowych elementów (np. żyć i gemów – w wielu miejscach trzeba odpowiednio wcześnie przyspieszyć, aby dobra nie zniknęły poza krawędzią ekranu).
– Staraj się zawsze lecieć tą samą trasą – łatwiej zapamiętasz pułapki i rozmieszczenie bonusów.
– Uważaj na działka (u góry i u dołu) – są paskudne. Nawet, gdy je ominiesz, zaleją pół ekranu gradem pocisków, między którymi trzeba się mozolnie przebijać.
– Staraj się jak najszybciej niszczyć jednostki chodzące (lub jeżdżące) – w pierwszym etapie roboty, w drugim – czołgi (?). Dość dobrze celują, a niektóre mają samonaprowadzające pociski.
– Gdy zniszczysz zawodnika przed bossem, ustaw się tuż przed koszem, który spada. Wtedy przejmiesz całość zrzutu.
– W walce z bossami nie używaj nuke'ów – tylko dekoncentrują (trzeba sięgnąć do klawiatury).
– W przypadku pierwszego szefa trzymaj się na wysokości jego ust i uciekaj tylko w górę (gdy strzela z ust, potem będzie salwa w dół z oczu). Poruszaj się tylko w pionie i to nie przy samej krawędzi ekranu.
– Jeżeli chodzi o drugiego strażnika, podstawą jest przeczekać atak kul, jakie wyłaniają się zza naszych pleców. Są tylko 2 lub 3 fale. Potem unikaj strzałów, rakiety same zniszczą wroga. Nie łudź się, że bossa przejdziesz za pierwszym razem. Lepiej raz przyjrzeć się sytuacji, zapamiętać sposób poruszania się wroga i zginąć niż przejść cudem z jednym życiem. Za drugim (no, może jeszcze nie drugim) razem przejdziesz bez straty życia.
– Czasami warto stracić życie aby „migając" zebrać zza ściany dwa.
– Osłonę bierz jak najpóźniej – na dłużej starczy.
– Nie szastaj nuke'ami, w gorących momentach tylko one mogą Cię uratować.

OPRAWA

Zacznę od grafiki. Z pewnością zróżnicowana: inna w intrze, inna w trakcie rozgrywki, w innym tonie utrzymane są wstawki między poziomami. Intro mnie zaskoczyło. Nie jest to popis sztuczek technicznych czy zlepek odbajerzonych renderingów. Wstęp do gry bardziej przypomina scenowe demo z bardzo ciekawym designem. Początkowo spokojny slideshow ze stonowanym komentarzem w tle. Po chwili narasta muzyka, przyspiesza i zaczyna się kilkuminutowy film. Jest renderowany, ale w specyficzny sposób. Ciężko opisać, co prezentuje. Przeważają w nim urywane sceny, rozbłyski, wybuchy, motion blur i tego typu efekty. Ocena za wartość techniczną: dobry, artystyczną: bardzo dobry. W podobnym klimacie miały być utrzymane wstawki pomiędzy etapami. Miały, ale moim zdaniem nie są aż tak sugestywne (choć równie mroczne i tajemnicze).

Grafika w grze – z pewnością na screenach prezentuje się gorzej niż w rzeczywistości. Nie jest bajecznie kolorowa, co wiele osób może zrazić. Tła (w większości animowane) wykonane są w stylu Capital Punishment. Wrażenia z pewnością psuje niska rozdzielczość (coś za coś – albo wysoka rozdzielczość, albo mnóstwo ruchu na ekranie). Tym bardziej dziwi brak supportu dla kart graficznych (za to naj-

DODATKI

Wraz z Trauma Zer0 na płycie CD otrzymujemy edytor levell do gry, pakiet Atapi Plug'n'Play oraz pełną wersję bijatyki Capital Punishment!

Edytor

Umożliwia prawie dowolną edycję poziomów do Traumy! Jedyne ograniczenia to wygląd mapy oraz obiekty (tylko te, jakie występują w oryginalnej grze, nie można tworzyć własnych). Poza tym edytować można wszystko. Począwszy od rozmieszczenia nieprzyjaciół i bonusów (jedyny limit to maksymalnie 100 obiektów na jednym ekranie, na poziom składają się 22 ekrany), a skończywszy na definiowaniu ich charakterystyki. Każdy obiekt ma kilka charakterystyk: sposób i prędkość poruszania się (do wyboru jest 120 zdefiniowanych stylów latania), rodzaj animacji (np. liczba klatek dla danego obiektu), uzbrojenie (KAŻDY obiekt może być uzbrojony, nawet dodatkowe życie. To dodaje grze smaczku – spróbuj zebrać takiego bonusa!), odporność na strzały, rodzaj bonusa pozostawianego po zestrzeleniu. Można przyporządkować bonusy do poszczególnych obiektów lub całych grup (wtedy ukazują się po zestrzeleniu n-tego z kolei wroga, przy czym sami ustalamy owo n; przeważnie jest nim ostatni przeciwnik). Jak widzicie, edytor może przysporzyć dodatkowej zabawy, nawet gdy ukończymy całą grę!

Atapi Plug'n'Play Kit

Pakiet umożliwiający podłączenie i obsługę CD-ROMU. Zakładam, że kupując T-Zer0 masz czytnik CD (wraz z filesystemem do jego obsługi). Po cóż więc ów zestaw? Gdy mimo konfiguracji gra nie potrafi odtworzyć muzyki z kompaktu, warto zainstalować ów pakiet (próbowałem – działa). Zestaw jest shareware'owy, a dołączona do gry wersja jest oczywiście niezarejestrowana (co pewien czas wyskakuje ekran z wiadomością o tym fakcie, oczywiście nie w czasie gry; T-0 nie działa w multitaskingu). Swoją drogą, można zastanowić się nad używaniem tego filesystemu na codzień: jest kompatybilny z CD IDE-ATAPI 8020, współpracuje z filesystemami Rockridge, ISO-9660 oraz HFS, ma support dla czterech urządzeń, zawiera CD-AUDIO player oraz player do plików CDXL. Będący w zestawie program TrkDownload pozwala zgrywać na dysk muzyczne tracki z płyt CD. Dzięki programowi konfiguracyjnemu system może działać z jakimkolwiek czytnikiem CD. Cechuje się wysoką zgodnością z CD32. Potrafi emulować SCSI-II. Opłata rejestracyjna wynosi 35 DM.

Capital Punishment

Tę bijatykę opisywaliśmy niegdyś na łamach ACS. Na płycie z T-0 znajduje się pełna, lecz zabezpieczona wersja tej gry. Aby ją odblokować, należy zarejestrować się na stronie ClickBOOM (www.clickboom.com). Opłata wynosi jedynie 10 dolarów kanadyjskich (mniej więcej 7 dolarów amerykańskich). Chyba warto. Po rejestracji ClickBOOM przyśle pełną instrukcję do gry, plakat oraz tabelę z kodami.

większy minus dla T-0). Wszak coraz większa rzesza Amigowców ma jakąś na wyposażeniu (aby ustrzec się przed bluzgami tych „nieposiadających" – ja też nie mam, ale nie sądzę, aby gry działające tylko na przestarzałych kościach AGA miały przed sobą przyszłość). Generalnie – sporo ruchu (nie zasiadajcie do Traumy, gdy jesteście zmęczeni czy rozespani – rozbijecie się w pięć sekund). Sporo animacji – jak AGA to uciągnie? Z trudem, przyznaję. W najgorętszych momentach (20-30 przeciwników, każdy z nich strzela, animowane gadżety i nasz statek plujący





plazmą i rakietami) grze zdarza się zwolnić (to pół biedy) i skaszanić część obiektów (to gorzej, pozostaje tylko użyć blasta i zmiatać w kąt, bo nie widać, skąd można dostać).

Muzyka dostępna jest tylko z płyty (oprócz intra). Na płytce znajduje się 13 tracków, z czego 5 jest odgrywanych w poszczególnych światach, gdy wybraliśmy styl high-tech, kolejnych pięć przeznaczonych jest dla stylu arcade. Pozostałe muzyczki są wspólne dla obu stylów. Bardziej do gustu przypadły mi „nowoczesne" (słychać tam wiele interesujących brzmień, choć zdarzają się momenty słabsze lub wręcz nudne). Generalnie elektroniczne dźwięki, niekiedy z mówionymi kwestiami w tle. Zabawa bez muzyki wiele traci (mimo nieustannego huku wystrzałów wydaje się, że jest cicho). Brakuje tego pulsującego rytmu, który pozwalał w widowiskowy sposób likwidować hordy wrogów. Dźwięki są w normie – jak to w strzelaninie. Oczywiście wszelkie kwestie wypowiada znajoma z Capital Punishment i Napalmu pani (czy to w demie, czy podczas wybierania statku lub przechodzenia do następnego poziomu).

DOPRACOWANIE

ClickBOOM przyzwyczaił nas do profesjonalizmu (choć i ta firma nie jest święta). Gra, choć dostarczana tylko w pudełku od płyty kompaktowej, ma kolorową, dobrze wykonaną instrukcję, w której można znaleźć odpowiedź na prawie wszystkie nurtujące pytania. Do programu też nie można się przyczepić (może poza ową „kaszanką" na ekranie, która na szczęście nie przytrafia się zbyt często). Urozmaiceniem gry jest wprowadzenie dwóch stylów muzyki i grafiki, a dużym ułatwieniem – system zapisu stanu gry. Obiecałem go przedstawić, gdyż zasługuje na kilka zdań. Jest 10 slotów, w których program przechowuje informacje o przebiegu rozgrywki. Zapisywanie tych danych odbywa się automatycznie w następujący sposób: rozpoczynając grę (od pierwszego etapu) wybieramy slot (np. zerowy). W tym celu korzystamy z opcji start at 0. Gramy, coś osiągamy i giniemy. Bez obaw. Program sam zapamiętał (a dokonuje tego po przejściu etapu, czyli np. wejścia czy trasy A), ile mieliśmy żyć, punktów oraz w jakim stopniu rozbudowaliśmy uzbrojenie. Wybierając opcję continue 0 gramy od tego momentu, w którym polegliśmy (mówiąc precyzyjniej – od początku etapu, w którym zginęliśmy). Przykład: zaczynamy zabawę od początku. Wejście do świata pierwszego przeszliśmy z trzema życiami. Trasę A pokonaliśmy mając na koncie dwa życia. Niestety, boss nas pokonał. Wybieramy continue (i numer slotu, na którym graliśmy) i znajdujemy się... na początku trasy A z trzema życiami (z tyloma bowiem przeszliśmy z etapu poprzedniego). Mam nadzieję że wyraziłem się jasno (tu mała uwaga: z zasady nie przytaczam istotnych części instrukcji, ale uznałem, że nawet legalny użytkownik może mieć nieco problemów z nagrywaniem, szczególnie, jeśli nie radzi sobie z angielskim). WAŻNE! Aby program zapamiętał nasze osiągnięcia, z gry należy wyjść poprzez quit.

ClickBOOM pomyślał o zróżnicowanych pojemnościach twardych dysków Amigowców. Podczas instalacji do wyboru mamy kilka opcji: od minimalnego pakietu (zajmuje tylko 25 KB miejsca na dysku!) do pełnej gry (oprócz muzyki, ta dostępna jest tylko z kompaktu), która zajmuje 255 MB (wraz z edytorem).

PODSUMOWANIE

Trauma Zer0 kazała na siebie długo czekać. Moim zdaniem było warto. Nie jestem zagorzałym (bez skojarzeń proszę :) fanem strzelanin i żadna nie jest w stanie przykuć mnie do komputera tak skutecznie, jak np. dobra strategia, przygodówka czy rolplej. Muszę jednak przyznać, że bardzo miło gra się w Traumę, także dzięki systemowi slotów ze stanami gry (można próbować po wielokroć przechodzić ten sam poziom). Powolutku, acz skutecznie, zdobywam kolejne światy (choć przyznam się, że zwykle wybieram prostszą trasę A, jest tam wystarczająco dużo power upów). Bywało w przeszłości, że dość szybko zniechęcony odchodziłem od monitora. Powód – trudna (np. UVW) lub nudna gra dla jednego gracza. Z T-0 jest inaczej (choć zawsze bratnia dusza się przyda).

Podstawowa wada gry to wpadnięcie w wąskie gardło AGAty. Czy 030 czy 060 – w pewnych momentach i tak będzie wolniej. Skoro gry ClickBOOMu zwykle obsługują karty graficzne, czemu teraz jest inaczej? Ze wspomnianą wyżej wadą wiąże się niska rozdzielczość. Nie jest źle, ale dla wielu mogłoby być lepiej. Dlatego oceniam grę na osiem.

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Wreszcie mogłem wpisać się na listę wyników po ludzku – przy wpisie można używać także cyfr :).

Trauma Zer0

Ocena: **8**

Producent	Clickboom '99
Dystrybutor	Elbox
Gatunek	Strzelanina
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	AGA, 030, 8 MB RAM, CD
Cena	198,86 zł



SUPER-PLAKAT 540 x 770 mm

PEŁNE GRY: DECAYING ORBIT, TANX *GRYWALNE DEMA:* SPEED FREAKS, TONY HAWK'S PRO SKATER, UM JAMMER LAMMY, BUGS BUNNY: LOST IN TIME, RAT ATTACK, TEKKEN 3, EVIL ZONE + *WIDEO:* THIS IS FOOTBALL



INDEX 332153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22,00 ZŁ • NR 10/99

Oficjalny Polski

PlayStation™ Magazyn Nr 10

LARA WRACA!

TOMB RAIDER 4

NAJLEPSZA CZĘŚĆ PRZYGÓD LARY POD LUPĄ

DOBRY JAK NIGDY DOTĄD

wip3out

OBSZERNA RECENZJA!

SEX AND DRUGS AND GTA

GRAND THEFT AUTO 2 OSTRZEJSZA NIŻ KIEDYKOLWIEK

OFICJALNY POKAZ PSX 2!



NADCHODZĄ!

QUAKE II, FF VIII, METAL GEAR: SPECIAL MISSIONS, MISSION IMPOSSIBLE - NIEDŁUGO W NIE ZAGRASZ!

SHADOWMAN

UROKI ŻYCIA PO ŚMIERCI

ZNAMY JUŻ NAZWĘ I WYGLĄD NOWEJ KONSOLI SONY!

GWIEZDNE WOJNY

WYWIAD ZE SKYWALKEREM! + DWUSTRONNY PLAKAT-GIGANT!



ŚWIEŻE WIEŚCI: TITANIUM ANGELS, COLIN MCRAE RALLY 2, ECTS 99, GRY NA PLAYSTATION 2

DOKUPIŁEŚ PLAYSTATION DO AMIGI? DOKUP PSM DO ACS!

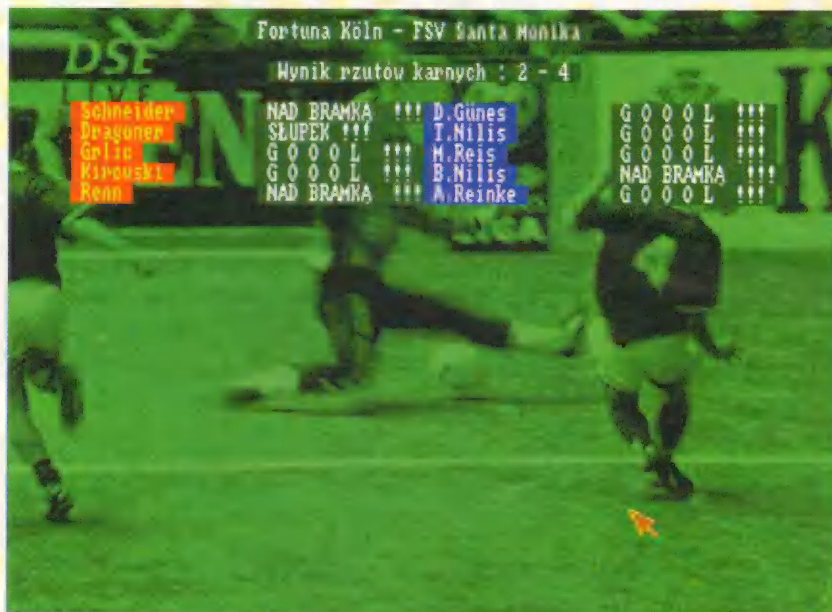
Szukaj w kioskach najnowszego numeru pisma!

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

FSV Santa Monica: Hallenturnier

Recenzowana w tym miejscu gierka pozwoli każdemu z Was przenieść się w czasie. Konkretnie – na początek stycznia.



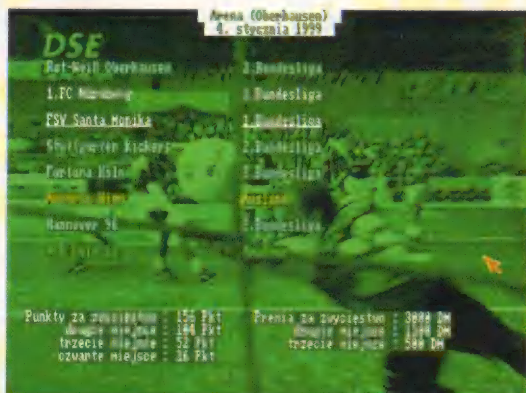


ZNOWU TO SAMO?

Możecie zgodnym chórem zapytać. Już odpowiadam. Nie, choć FSV Santa Monica: Hallenturnier jest kolejnym minimenedżerem stworzonym przez Adama „Freya" Barczyńskiego (gwoli ścisłości – pomagał mu brat, który zajął się oprawą dźwiękową). Jak zapewne pamiętacie, pierwsza z części pozwalała wcielić się w zarządcę klubu piłkarskiego Santa Monica FC. Druga część nawiązuje do poprzedniczki, ale głównie nazwą klubu, gdyż filozofia programu zmieniła się całkowicie.

SEDNO SPRAWY

No, nie tak znowu całkowicie, gdyż najważniejszą cechą gry jest uproszczona rozgrywka (znak firmowy serii minimenedżerów). Poza tym – wszystko nowe. Po pierwsze – akcja toczy się w przerwie w rozgrywkach ligowych. Większość klubów przygotowując się do rundy wiosennej uczestniczy w meczach sparingowych oraz turniejach rozgrywanych w halach. Kierujemy poczynaniami zespołu kopiącego piłkę pod dachem – to po drugie. Po trzecie – „sezon" trwa zaledwie miesiąc (cały styczeń, wówczas bowiem organizowane są halowe turnieje w Niemczech). Po czwarte – już zbiorowo: zmienione są zasady rozgrywki (wszak to piłka halowa), właściwie pozostał jedynie wątek czysto sportowy (nie zarządzamy stadionem, nie mamy wpływu na finanse, transfery itp.), a i ten został nieco uszczuplony (brak kontuzji, kartek). Nie uświadczymy także statystyk (oprócz listy najlepszych strzelców).





ROZGRYWKA

Nasza drużyna (Santa Monica) bierze udział w kilku turniejach organizowanych w Niemczech. Część z nich (16) jest zaliczanych do cyklu Masters. Cztery najlepsze drużyny (które w ciągu rozgrywek uzyskały największą liczbę punktów) dołączają do kolejnej czwórki, która gra w turnieju finałowym bez eliminacji (ten przywilej przysługuje organizatorowi imprezy, klubowemu mistrzowi Niemiec, poprzedniemu triumfatorowi oraz posiadaczowi pucharu Niemiec). Celem jest zdobycie pierwszego miejsca w turnieju finałowym (oraz oczywiście jak największej liczby punktów w całym sezonie).

Ważne: Rozpoczynając grę, musimy zdecydować, jaki status będzie mieć nasz zespół (amatorzy, zespół zagraniczny, drużyna 1. lub 2. Bundesligi). Najważniejsze aby pamiętać, że drużyny spoza Niemiec choć mogą występować w turniejach z cyklu Masters, to nie gromadzą zdobytych w nich punktów. Nasz klub nie będzie uczestniczył we wszystkich eliminacjach (zazwyczaj zapraszani jesteśmy na 2 lub 3 turnieje), dlatego warto starać się punktować we wszystkich zawodach. Punkty (i pieniądze, które także są wykładnikiem naszych sukcesów) przyznawane są drużynom plasującym się na czterech pierwszych miejscach (premie za dwie czołowe lokaty są zróżnicowane w zależności od rangi eliminacji). Oprócz turniejów z cyklu Masters rozgrywane są zawody sparingowe. W nich stawką są tylko pieniądze i sława. Na te zazwyczaj jesteśmy zapraszani częściej.

PRZEPISY

Zacznijmy od organizacji turnieju. W każdym z nich bierze udział 8 drużyn podzielonych na dwie grupy – w obu zespoły grają w systemie każdy z każdym (tylko raz). Do półfinałów awansują po dwie najlepsze ekipy. Spotkania półfinałowe muszą wyłonić finalistów (w razie remisu zarządzana jest seria rzutów karnych). Nie rozgrywa się spotkania o trzecie miejsce (są tylko karne).

Teraz o zasadach gry. Spotkanie trwa 2x10 minut. Każda drużyna składa się z 13 zawodników podzielonych na trzy czwórki graczy z pola + bramkarz. Decydujemy, który skład wypuścić na parkiet w danej chwili (nie ma limitu zmian).

WRAŻENIA

Frey przyzwyczaił nas do bardzo solidnej warstwy merytorycznej. Nie inaczej prezentuje się Hallenturnier. Choć zabawa jest uproszczona (gracz decyduje o podziale zawodników na czwórki i wysyłaniu ich do boju w zależności od sytuacji na parkiecie), jest dobrym uzupełnieniem „tradycyjnych" menedżerów (tak jak rozgrywki halowe są uzupełnieniem przygotowań dla „zwykłych" klubów piłkarskich). Gdy ktoś nie dysponuje dużą ilością wolnego czasu, ta gra jest dla niego. W zależności od ustawień przebiegu meczu (same wyniki lub śledzenie wydarzeń na parkiecie) sezon rozgrywany jest w kilkanaście minut lub pół godziny.

Obsługa programu nie nastręcza żadnych problemów (podoba mi się dostęp do informacji poprzez wertowanie magazynu piłkarskiego). Program zapisuje najlepsze osiągnięcia i umożliwia zgranie stanu gry (jest jeden slot).

Jeżeli chodzi o oprawę – niemal klasycznie. Grafika – w stylu PSV i Santa Monica FC (skromna, ale przejrzysta; tematyczne podkłady). Dźwięki to kompromis pomiędzy PSV (niesamowite bogactwo) i Santa Monica (cisza). Zawodom towarzyszy doping kibiców, a czasami komentarz niemieckiego sprawozdawcy sportowego.

Uważam, że Hallenturnier jest grą ciekawą, dopracowaną a przez to wartą polecenia (szczególnie kibicom piłki nożnej). Miłego kopania życzy

Artur „R2D2" Frankowski

Ytz Pro i Yahtzee

DWA W JEDNYM

Dziś trochę nietypowo – w jednym artykule rozprawię się z dwoma grami. Obie - zarówno Ytz Pro jak i Yahtzee – pozwalają zagrać w kości. Na decyzję o łącznym potraktowaniu obu tytułów wpłynęło kilka czynników. Po pierwsze, obie pozycje łączy tematyka (gra w kości). Po drugie, zasady obowiązujące w obu z nich są identyczne, przez co dwukrotne przytaczanie ich nie ma najmniejszego sensu. Zatem – do dzieła.

ZASADY

Reguły rozgrywki są nieco inne od znanych mi od lat (choć spotkałem się z kilkoma wersjami zasad gry w kości). Gracz rzuca pięcioma sześciennymi kostkami (których ścianki ponumerowane są od 1 do 6). W jednej kolejce może rzucić nimi (wszystkimi lub w kolejnych rzutach tylko wybranymi) 3 razy (rzut początkowy i maksymalnie dwa dorzucenia). Uzyskany rezultat wpisuje w wybranej rubryce swojej tabeli. Na arkusz wyników każdego gracza składa się 13 rubryk. Pierwsze sześć (ponumerowanych od 1 do 6) to tzw. szkoła (lub po prostu góra). Zapisuje się w nich sumę oczek uzyskanych na kostkach o takim samym nominale (np. trzy szóstki to 18, cztery dwójki to 8), dla każdego nominału przeznaczona jest jedna rubryka. Różny może być sposób zapisu – w formie „kwotowej" (iloczyn nominału i liczby kostek z tym nominałem) lub odchyleń od założonego iloczynu, którym jest 3 razy nominał (np. jedna jedynka to minus 2, a cztery piątki to plus 5). W przypadku braku odchyleń (lub gdy minusy równoważone są plusami), co jest równoważne uzyskaniu 63 punktów w szkole, gracz nagradzany jest bonusem w wysokości 35 punktów. Tyle o szkole.

Na dolną część składają się następujące pola: trzy tego samego rodzaju, cztery tego samego rodzaju, pięć tego samego rodzaju (odpowiednio: trzy kości z identycznym nominałem + dwie dowolne, cztery + jedna oraz pięć jednakowych), mały (lub krótki) streat (cztery kości z kolejnymi nominałami, np. 2,3,4,5), duży (lub długi) streat (pięć kolejnych nominałów: 1,2,3,4,5 lub 2,3,4,5,6), full (3+2), szansa (jakiekolwiek nominały).

Punktacja poszczególnych pozycji wygląda następująco: trzy i cztery takie same warte są sumę oczek na WSZYSTKICH kościach. Pięć takich samych zawsze warte jest 50 punktów. Stałą wartość mają także mały (30 pkt) i duży (40 pkt) streat oraz full (25 pkt). Szansa to suma oczek na wszystkich kościach. Jeszcze jedna, ważna zasada – za drugie i kolejne uzyskanie pięciu identycznych nominałów gracz uzyskuje dodatkowe 100 punktów, które nie jest wpisywane do arkusza, a dodawane na koniec do jego wyniku.

YTZ PRO

Prosta konstrukcja tej gry jest jej główną zaletą. Pierwszy ekran służy do wyboru liczby graczy, na drugim jest prosta i przejrzysta tabelka. Zapiski są czytelne (punktacja graczy jest różnokolorowa), program na bieżąco podpowiada, ile warte są poszczególne ustawienia kości. Rozgrywka jest szybka i bezbolesna. Gracze komputerowi wykonują swe rzuty błyskawicznie, przy czym zachowują się racjonalnie. W grze może brać udział do 4 zawodników (także komputerowych), którzy zmagają się w sześciorundowym pojedynku (zwycięża zdobywca największej liczby punktów, a jego rezultat, który ewentualnie zostanie umieszczony na liście rekordów, jest sumą sześciu uzyskanych wyników i średniej zdobyczy punktowej).

YAHTZEE

Aby było krócej, porównam go z konkurentem. W grze może wziąć udział do 10 osób (aby walczyć z komputerem trzeba nazwać go Amiga), przy czym w danym momencie widać jedynie zapiski zawodnika aktualnie rzucającego kośćmi. Interfejs jest bardziej tradycyjny, ale nieco mniej czytelny. Jest masa opcji, w większości nieprzydatnych (np. kolor wpisów na liście rekordów czy sposób jej wyświetlania). Można wybrać pomiędzy dwoma wspomnianymi metodami zapisu w szkole (kwoty lub odchylenia). Tu pojedynek jest jednorundowy. Czas toczenia się kostek i wykonywania ruchu przez komputer można wybrać wedle własnego uznania (ja używam najkrótszego). Podobnie jak w Ytz Pro komputer może podpowiadać, w które rubryki możemy wpisać uzyskany wynik.

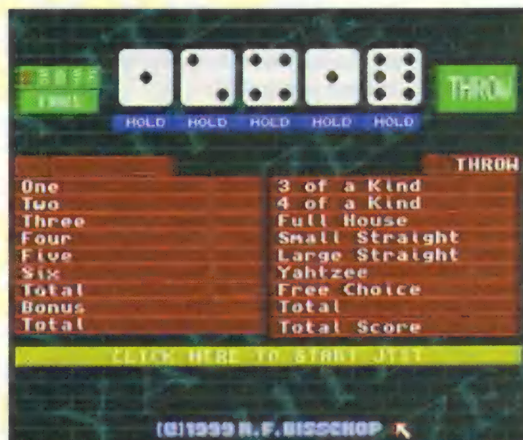
„Kości zostały rzucone" - słowami rzymskiego cesarza rozpocznę swój artykuł, bowiem będzie w nim mowa o kościach właśnie.

OCENA

Obie gry opierają się na tych samych zasadach. Yahtzee ma więcej opcji, bardziej zróżnicowaną grafikę, więcej dźwięków i muzyczkę. Ytz Pro jest bardziej przejrzysta, a rozgrywka jest ciekawsza (6 rund) i szybsza. W przypadku Yahtzee raczej staramy się wpisać na listę rekordów niż pokonać rywala, podczas gdy w Ytz Pro położony jest nacisk na rywalizację między graczami (ułatwia to bieżące wyświetlanie uzyskanego rezultatu, co występuje w obu grach). Dla mnie faworytem pozostaje nieco ascetyczna, ale bardziej dopracowana gra Ytz Pro.

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Yahtzee ma status mailware, a Ytz Pro – shareware.





Szarlotka Kontratakuje

Uzgodniliśmy z rednaczem, że może przydałoby się rozszerzyć nieco Jabcoka. Nie, nie objętościowo. Nie będziemy drukować artykułów na kilkanaście stron. Przecież ACS to magazyn typowo amigowy. Pozostaniemy zatem przy starej objętości działu o grach uruchamianych pod emulatorami Macintosha, lecz ilość wiadomości, a przede wszystkim ich zakres znacznie się zwiększy.

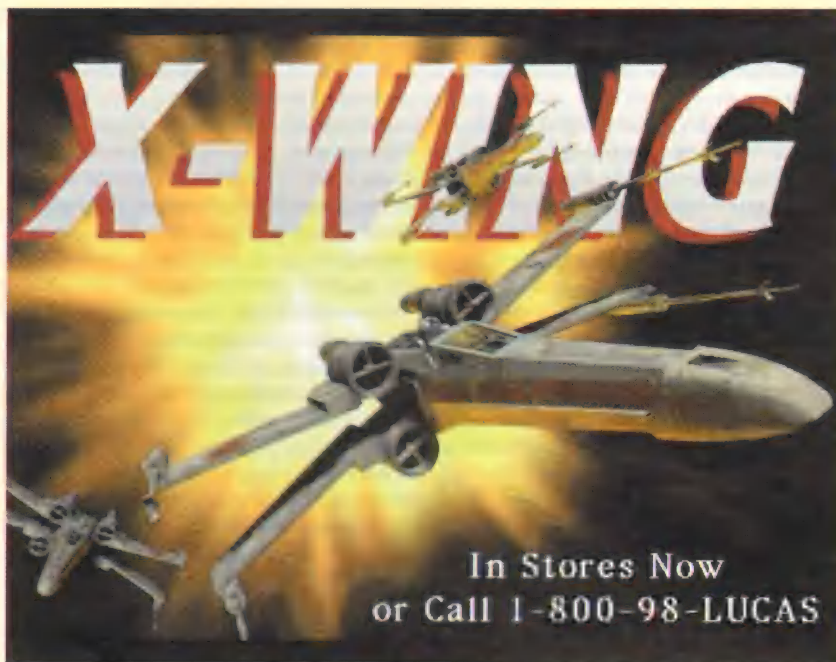


Przyjąłem następującą zasadę: w każdym „rozrywkowym" Jabcoku znajdować się będzie krótki opis kilku (przeważnie dwóch) gier, a w części użytkowej kilku (przeważnie dwóch) programów, przy czym postaram się wyszukać dla Was zarówno pozycje komercyjne (oczywiście ich dema), jak i freeware lub shareware. A naprawdę jest tego dużo. W miarę możliwości i dostępności oprogramowania postaram się również o to, by na coverze ACS znajdowały się odpowiednie pozycje. Jak na razie wygląda na to, że przynajmniej przez pierwsze kilka numerów wszystkie opisane w Jabcoku pozycje znajdą się również na coverze. Z uwagi na wyraźny podział ACS na część rozrywkową (gry) i użytkową (programy) będziecie mieć do czynienia aż z dwoma krótkimi artykułami w jednym numerze. Zaczynamy, bo dziś przed nami aż trzy gry. Każdą z nich możecie znaleźć na coverze dołączonym do ACS.

X-WING (LUCASARTS)

X-Wing to gra cokolwiek stara, lecz na naszej platformie niestety nie zagościła. Oczekując na Lambdę możemy zatem spróbować rozerwać się przy macowej wersji zwłaszcza, że „biega" ona w sposób zadowalający już na emulatorze uruchomionym na procesorze 040 40 MHz i kościach AGA. Co prawda w takiej konfiguracji wypada skorzystać z oferowanych przez grę udogodnień dla posiadaczy słabszych maszyn, lecz pomimo tego X-Wing w dalszym ciągu wygląda bardzo ładnie. O tym jednak później.





Demo X-Wing znajdujące się na coverze jest rozpakowane, więc możemy spróbować zagrać bezpośrednio z filedysku. Dla użytkowników filesystemu FFS maleńka rada, która może się przydać i w przyszłości. Do partycji, na której znajduje się filedysk, warto dodać nieco buforów. W znaczący sposób przyspieszy to korzystanie z takiego filedysku. Może to wyglądać tak:

addbuffers Emulatory: 300

(dodaje do partycji Emulatory: trzysta buforów).

Demo X-Wing jest grywalne. Miłośnicy symulatorów mogą zatem liczyć na niezłą zabawę w nie najgorszej oprawie graficznej. Wszak mamy do czynienia z grą, która swój rodowód wywodzi z serii filmów Gwiezdne Wojny (w prowadzonym przeze mnie Jabcoku pojawią się także inne gry LucasArts właśnie z tej serii).

Celem jedynej w X-Wing Demo misji jest zniszczenie konwoju Imperium złożonego zarówno z transportowców jak i eskortujących je myśliwców. Oczywiście wcielamy się w rolę pilota tytułowego, rebelianckiego myśliwca X-Wing, by wraz z grupą innych myśliwców zaatakować wyznaczony cel. Zresztą, do tego zapewne dojdziecie sami, ja zaś podam jeszcze odrobinę szczegółów technicznych. X-Wing wymaga procesora 68040 i min. 4500 KB wolnej pamięci pod systemem MacOS 7.x. Odpalanie go na procesorze 68030 i tak raczej nie miałoby sensu. W razie problemów z szybkością działania proponuję wybrać preferencje programu i nieco je pozmieniać. Może to w znacznie zwiększyć szybkość działania gry. Oto garść sposobów na osiągnięcie zadowalających rezultatów:

– wyłączyć muzykę podczas gry (TURN OFF MUSIC);

– zmniejszyć szczegółowość wyświetlania obiektów w grze (TURN OFF THE DETAILS SETTINGS) – w szczególności chodzi tutaj o następujące pozycje z preferencji: galaxies/stars, space debris, engine glow, spacecraft markings;

– włączyć migotanie obrazu (VIDEO INTERLACING). W trybie interlace jest wyświetlany jedynie widok kosmosu i przelatujących obiektów. Kokpit pilota w dalszym ciągu jest rysowany w normalnym trybie.

Użycie tej opcji powoduje znaczący przyrost prędkości, zaś interlace nie jest dokuczliwy;

– (dla użytkowników Fusion) wyłączyć pamięć wirtualną (TURN OFF VIRTUAL MEMORY).

I jeszcze trochę podstawowej klawiszologii:

[7] = spojrzenie w lewo (na godz. 10),
[8] = spojrzenie naprzód (na godz. 12),
[9] = spojrzenie w prawo (na godz. 2),
[4] = spojrzenie w lewo (na godz. 9),
[5] = do góry,
[6] = w prawo (na godz. 3),
[1] = w lewo (na godz. 7),
[2] = do tyłu (na godz. 6),
[3] = w prawo (na godz. 5),
[0] = specjalny 45-stopniowy widok = widok bez kokpitu,
[F1] = powrót do normalnego widoku z zewnątrz lub widok z torpedy,
[F2] = wybranie widoku z kamery umieszczonej na rakiecie/torpedzie,
[F3] = widok z zewnętrznej kamery,
[F4] = zmiana ujęcia zewnętrznej kamery,
[+] = dodanie szybkości,
[-] = zmniejszenie szybkości,
[\] = szybkość na zero,
„]" = 2/3 szybkości,
„[" = 1/3 szybkości,
[Return] = porównanie szybkości z szybkością celu,





[H] = skok w hiperprzestrzeń, jest to równoznaczne z zakończeniem misji,

[F] = zmiana ustawienia skrzydeł,

[F9] = dodanie mocy do lasera,

[F10] = dodanie mocy do osłony,

[Shift + F9] = przeniesienie mocy z osłony do lasera,

[Shift + F10] = przeniesienie mocy z lasera do osłony,

[S] = konfiguracja osłony,

[W] = konfiguracja systemu broni pokładowej,

[RAmiga + E] = inicjacja sekwencji katapultowania.

X-Wing kierowany jest za pomocą myszy, jej lewy klawisz służy do strzelania. Zatem pomyślnych łowów. I niech Moc będzie z Wami...

Ach, byłbym zapomniał... Plik wykonywalny X-Wing zawiera również wersję natywną dla procesorów PPC. Mam nadzieję, że już wkrótce będzie to można wykorzystać i na Amidze.

KIDS ARCADE PAK DEMO

Druga dzisiejsza pozycja skierowana jest do młodszych użytkowników. Jest to, jak sama nazwa wskazuje, zestaw gier typu arcade przeznaczonych dla dzieci. Mam nadzieję, że za pomocą tego pakietu będziecie mogli przykuć uwagę młodszego pokolenia do komputera. Amigowy software, a już szczególnie ten wydawany ostatnio, nie rozpieszcza najmłodszych. Zawsze jednak możemy podeprzeć się emulatorem. Na filedysku znajdziecie zatem gotowy do użytku launcher (odpalacz?) wraz z kompletem pięciu gier.

Gumballs – prosta układanka, w której celem jest odpowiednie poustawianie kolorowych, gumowych kuleczek.

Diamonds for Kids – mało skomplikowana gra polegająca na zbijaniu za pomocą niepokornej metalowej kulki kolejnych rodzajów klocków.

MacMan Kid – prawie klasyczny Pacman. Zasad i celu tej gry nie trzeba chyba przedstawiać.

PegLeg for Kids – miła strzelanka, nieco podobna do znanej i popularnej Galagi. Jedna z lepszych pozycji w tym zestawie.

Garlic Press Pinball – najprawdziwszy flipper w scenerii ogrodowej.

Wszystkie gry z kolekcji Kids Arcade Pack uruchamiają się w rozdzielczości 640x480 i w 256 kolorach, co sprawia, że wyglądają naprawdę ładnie. Polecam - zwłaszcza tym z Was, którzy mają młodsze rodzeństwo lub małe dzieci. Do poprawnej pracy tego programu powinien w zupełności wystarczyć procesor 68040 40 MHz i układy graficzne AGA.

ASTERAX

Asterax jest jedną ze sztandarowych gier shareware na Macintosha 68K. Gra oparta jest na klasycznym pomyśle rodem ze starych automatów zręcznościowych: Asteroids (a pamiętacie Super Stardusta?). Od pierwowzoru różni się jednak wyjątkowo starannym wykonaniem. Wszystkie pojazdy i skały są pseudotrójwymiarowe, wybuchy renderowane, odgłosy walki starannie dobrane i, co najważniejsze, brzmią czysto. Nie są one może szczególnie rozbudowane, lecz sprawiają naprawdę dobre wrażenie. Kolejne plansze są niesamowicie wciągające i grywalne, do gry wprowadzono kilka dodatków... Nie, nie są to przepiękne tunele w stylu Super Stardusta, to jednak tylko gra shareware'owa.

Rozbijanie kolejnych meteorów powoduje odsłonięcie ich zawartości – zazwyczaj są to diamenty lub pewna ilość energii, którą należy zebrać. Do wyboru mamy trzy statki, które różnią się między sobą szybkością i mocą osłony. Zdecydowanie polecam The Crab – najsilniejsza osłona jest jednak najważniejsza. Zwłaszcza że w chwili, gdy okażemy pewną opieszałość w rozbijaniu meteorów, na scenę wkraczają statki Obcych, które mają to do siebie, że szybko i celnie strzelają w naszą stronę.

Uzbierane diamenty można w przerwach między planszami zamienić na... mamy sporo do wyboru. Poczynając od coraz lepszej broni, poprzez silniejszą osłonę, przyspieszenie statku i energię aż do kolejnych dodatkowych statków lub punktów. To wszystko sprawia to, że gra staje się jeszcze ciekawsza.

Szczerze polecam tę pozycję wszystkim wielbicielom gier opartych na starym, dobrym Asteroids. Naprawdę warto w to zagrać. Całość uruchamia się oczywiście w rozdzielczości 640x480 i w 16 (to ukłon w stronę posiadaczy procesora 68030) lub w 256 kolorach, lecz można podwyższyć rozdzielczość gry!!! Ja wybrałem dla siebie 1024x768. Tutaj drobna uwaga. W momencie zmiany rozdzielczości gry należy ją zrestartować. Po tej operacji czeka nas informacja, że brak jest wystarczającej ilości pamięci. Początkujących użytkowników systemu MacOS może to nieco zdziwić – zwłaszcza w sytuacji, gdy nasz emulowany Macintosh ma np. 32 MB RAM. Taki to już system, że każdy program opisywany jest m.in. przez trzy parametry dotyczące pamięci, którą może zająć w systemie i nie może otrzymać jej więcej, niż jest to zapisane w ikonie. Nawet wtedy, gdy wolnej pamięci jest w danej chwili wystarczająca ilość. By to zmienić, należy zaznaczyć ikonkę Asteraxa i wybrać z górnego menu Macintosha opcję Get Info (menu File). Na samym dole widnieją trzy pozycje dotyczące przydzielonej programowi pamięci. By zwiększyć jej ilość, należy wpisać odpowiednią wartość (oczywiście w kilobajtach) w pole tekstowe Preferred Size. W przypadku Asteraxa w rozdzielczości 1024x768 wystarczy podwoić ilość przypisanej pamięci.

Kierowanie w Asteraxie odbywa się za pomocą definiowalnych klawiszy, przy czym osoby, które nie miały jeszcze do czynienia z kierowaniem w grach typu Asteroids, będą musiały przyzwyczaić się do jego specyfiki. Poza tradycyjnym obrotem w prawo i w lewo sterowanie polega na odpowiedniej manipulacji mocą silników i... powtórce z fizyki (wektory sił, pęd w próżni itp.).

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl





Napalm

Ostatnimi czasy niewiele wychodzi gier na Amigę, które mogłyby przykuć człowieka do komputera na dłużej niż kilka chwil. Gra, w którą razem dziś zagramy, zrobiła mi niemałą wyrwę w życiorysie i uważam, że nie był to czas stracony... ta przyjemność!!!

Napalm wydaje się być grą niewiarygodnie trudną, jednak po „obyciu" się z nią (i nauczeniu skrótów klawiszowych) dojdziesz do wniosku, że na każdą fazę rozgrywki jest jakiś haczyk – choć znalezienie go może potrwać kilka godzin. Wraz z poznawaniem coraz nowszych metod walki w następnych fazach odnalezienie odpowiedniej drogi do zwycięstwa, czyli najczęściej wybicie wroga do nogi, będzie zabierać Ci coraz mniej czasu.

Wszystkie zawarte tu informacje dotyczą wersji 1.3 Napalmu. Ma ona jedną widoczną wadę – po ukończeniu ostatniej misji upragnione „mission completed" nie nadchodzi, chociaż wszystko jest wykonane jak trzeba. Należy w takim wypadku nagrać stan gry i odczytać go „pod" Napalmem w innej wersji.

Jeszcze jedno: staraj się przechodzić misje bez zapisywania stanu „co minutkę" – to zabija przyjemność z grania.

UWAGI TAKTYCZNE

– Jednostki bojowe mają różny zasięg i siłę rażenia, odporność pancerza i szybkość poruszania się. Oprócz tego nie wszystkie atakują obiekty latające, niektóre są niesamowicie skuteczne podczas burzenia budynków, ale bezsilne w trakcie ataku na obiekty poruszające się. Są również jednostki bez uzbrojenia (dużo tańsze), dla zmylenia przeciwnika. Należy to uwzględnić podczas określonych misji i typów walki (wszystko jest w instrukcji).

– Nie staraj się używać wszystkich dostępnych jednostek, lepiej poznać i opanować kilka najbardziej skutecznych i właśnie nimi rozgrywać – oszczędzi to niepotrzebnego wydawania kredytów.

– Roboty mają kilka bardzo skutecznych jednostek, ludzie nie mają analogicznych (np. sabotażyści), dlatego staraj się przejmować fabryki wroga i pokonuj go (w razie potrzeby) jego własną bronią.

– Najprostszą drogą do ukończenia większości misji jest odcięcie wroga od gotówki (zniszczenie lub przejęcie REFINERY i OIL TOWER). Zauważ, że przejęcie REFINERY dostarcza Ci kredytów.

– Zniszczenie/przejęcie COMMAND BASE uniemożliwi wrogowi rozbudowę bazy. W przypadku przejęcia dodatkowo możesz budować budynki wroga (pod Twoją flagą) w jego bazie!!! Przeplatając fabryki czołgów wieżami WSxx znacznie skrócisz potyczkę.

– Zniszczenie RESEARCH CENTRE na samym początku rozgrywki „spuści powietrze" z wroga. Nawet gdy odbuduje on zniszczenia, „zupgrejdowanie" fabryk zajmie mu trochę czasu, który w tym przypadku pracuje na Twoją korzyść.

– Dobre wyniki daje także zablokowanie wrogowi szlaków komunikacyjnych (potrzeba kilku najczęściej przegranych starć, aby zobaczyć, którędy one biegną), blokada musi być szczelna, dwa rzędy czołgów/ludzi/robotów w najwęższym miejscu załatwi sprawę. Wróg w takim wypadku przypuści na blokadę zmasowany atak. Jeżeli się nie przebije, po kilku minutach zmieni taktykę. Powoduje to dwu-trzyminutowy „chaos" w jego bazie – należy to wykorzystać.

– Partyzantka generalnie się nie opłaca, można jednak spróbować prowokacji po przeciwnej stronie bazy wroga (np. ostrzeliwanie NUKE POWERPLANT) i po około minucie atak z drugiej strony znacznymi siłami.

– Walcząc robotami używaj czołgów-fake w fazach, w których ludzie mają czołgi BASTARD. Przed każdą DEFENSE WSxx (kiedy BASTARD się zbliża) powinien stać czołg-fake.

– Lepiej przejąć OIL TOWER niż budować własną (taniej wychodzi).

– Jeżeli potrzebujesz FUEL TANKER / SILO, a przy okazji nie masz za dużo jednostek OIL TANKER, lepiej wybudować REFINERY – darmowy OIL TANKER.

– Czasami, gdy „zamówisz" SUPPLY SHIP/UFO, udaje się dostać sporo niepotrzebnych jednostek – możesz je „spieniężyć" – wróci Ci się za „zamówienie" i coś jeszcze zostanie.

– Wybudowanie tunelu łączącego Twoją bazę z bazą wroga, a następnie przesyłanie nim jednostek bojowych może być dla oponenta niemiłą niespodzianką.

– Staraj się operować skrótami klawiszowymi – pewne operacje „krytyczne czasowo" lepiej obsłużyć w ten właśnie sposób.

UNITED EARTH DEFENSE FORCES,

czyli kopanie blaszanych tyłków.

Misja 01

Należy zniszczyć jednostki wroga i przejąć COMMAND BASE (CB) robotów.

W tej fazie najlepiej wciągnąć roboty w zasadzkę. W tym celu ustawiasz się w kształcie lejka po zachodniej stronie CB (bazookerami w najszerszym miejscu „lejka"), robisz wypad jeepem tak, żeby roboty zaczęły Cię gonić (wystarczy raz strzelić do CB) i uciekasz nim na koniec „lejka". Roboty wejdą w zasadzkę i... zginą. Teraz kilka strzałów do budynku i wchodzisz inżynierem. Misja zaliczona... bez strat.

Misja 02

Wystarczy tylko przeżyć atak wroga.

Najprostsza misja w całej grze. Robisz łuk z żołnierzy (bardzo blisko COMMAND BASE CB) i... czekasz. Można też wybudować BARRACKS i wyszkolić około pięciu żołnierzy (na tyle wystarcza kredytów) i później wymieniać na posterunkach tych najsłabszych – ładniej będzie wyglądała statystyka na końcu misji. Zadanie zostanie zaliczone, gdy roboty nie zniszczą Twojej CB.

Misja 03

Zniszczyć bazę wroga.

W tej misji potrzebni będą inżynierowie. Zablokuj wjazd do swojej bazy od południa w najwęższym miejscu – potrzeba Ci czasu aby rozbudować bazę i wyszkolić inżynierów. Teraz podejdź pod rafinerię wroga od wschodu (odpowiednio uzbrojony) i przejmij ją, przy okazji dostaniesz trochę kredytów. Następnie taka sama akcja na fabryce, tylko że podchodzisz od zachodniej strony bazy. Jednostki, które przeżyły przejmowanie rafinerii „poświęć" na atakowanie COMMAND BASE, to wywoła lekkie zamieszanie wśród robotów. Po chwili masz już obydwie fabryki (lepiej przejąć, w przeciwnym wypadku roboty ciągle będą je odbudowywać). Nooo, a teraz to już tylko formalność... Niszczysz wszystkie pozostałe budynki... kaszka z mleczkiem. Koniec misji.

Misja 04

Należy przejąć RADAR STATION wroga.

W tej misji najlepiej odciąć wroga od gotówki zaraz na początku, czyli przejąć wszystkie OIL TOWER. Akcję należy prowadzić od południowej strony, północne wąskie przejście zablokować. Masz już możliwość ulepszania (upgrade) budynków, ale nie jest to jeszcze konieczne – misję można zaliczyć bez tego. To jedna z tych faz, które można ukończyć błyskawicznie lub cackać się (do całkowitej „gotówkonii" robotów) i niszczyć wszystko po kolei. Zalecam jednak wysłanie dwóch grup bazookerów „od dołu": jedna niszczy wieżyczki WSxx, druga idzie za nią i osłania inżynierów od ataków czołgów (można posłać kilka czołgów na lekką fabrykę dla zamieszania robotom). Inżynierowie pakują się do radaru i misja pomyślnie zakończona.

Misja 05

Zniszczyć bazę wroga.

To jedna z trudniejszych misji, ze względu na niski poziom „techniczny" Twoich wojsk. Roboty dysponują znacznie mocniejszymi siłami (MEDIUM FACTORY). W tej misji musisz „przetrwać" pierwsze dziesięć minut (aż dostaniesz OIL DRILLER) rozbudowując bazę i blokując wąskie przejście do niej przed robotami. Następnie (masz już dwie OIL TOWER) formujesz dwie grupy (czołgi) – jedną wysyłasz aby zablokowała wjazd do bazy robotów ze wschodniej strony (dokładnie w najwęższym miejscu między rozbitym statkiem kosmicznym, a krawędzią pola gry), będziesz tam atakowany bardzo krótko (jeżeli robki się nie przebiją). Drugą grupę wysyłasz do zablokowania wąskiego przejścia od zachodniej strony wraku statku kosmicznego. Teraz wybijasz tych, których odciąłeś od bazy... Jeżeli wszystko poszło szybko i sprawnie, roboty nie zdążyły wybudować OIL TOWER w (teraz już zabezpieczonej) Twojej strefie. Teraz będzie trudny element – na wschodzie poniżej wraku (tam gdzie blokujesz) jest następna OIL TOWER - absolutnie musisz ją zniszczyć/przejąć (jest tam bogate złoże), zniszczyć musisz także DEFENSE WS02 obok (jest za blisko). Od teraz nie musisz się spieszyć, uzupełniasz straty w blokadach i czekasz aż będziesz mieć wystarczające siły aby przejąć „co się tylko da". Nastawiasz się raczej na przejmowanie budynków niż niszczenie ich. Ewentualnie grupą z zachodniej strony wraku „zaciskasz pętlę" i przejmujesz dwie wieże wiertnicze (dziecinnie proste). Czekasz... Po wy-

czerpaniu się wszystkich Twoich złóż, zaczynasz rock'n rolla. Do niszczenia dobrzy są PYRO UNIT (wspierani przez czołgi). Przejęcie COMMAND BASE jest najprostsze, gorzej z fabrykami, będziesz wściekle atakowany, musisz poustawiać jednostki najlepiej „w kółeczko" aby żadna z nowych jednostek wroga nie uciekła. Nie muszę dodawać, że najpierw należy zniszczyć wszystkie DEFENSE WSxx. Po przejęciu/zniszczeniu CB i fabryk obstawiasz wszystkie bu-

się kredyty na naprawianie budynków lub lepiej

pięcioma PYRO UNIT kasujesz wszystkie budynki po kolei. Misja zakończona. Przejście tego levelu zajęło mi najwięcej czasu...

Misja 06

Zniszcz wszystkie OIL TOWER wroga.

W tej misji masz znaczną przewagę nad robotami: masz czas, broń i kredyty, a roboty nie mają nic. Plan jest taki: posuwasz się powoli na południe i niszczysz/przejmujesz OIL TOWER.

szcze DEFENSE WSxx... Bardzo prosta misja.

Misja 07

Zniszczyć bazę wroga.

Tak jak poprzednio i tym razem masz sporą przewagę. Zniszczenie bazy wroga powinieneś zacząć od COMMAND BASE (podchodź przejściem południowo-zachodnim), później przejmujesz REFINERY, ustawiasz kilka wieżyczek (w miarę możliwości między budynkami robotów) i spokojnie niszczysz/przejmujesz fabryki czołgów. Teraz wystarczy oczyścić teren z tego, co pozostawiły roboty (SILO itp.), i masz misję zaliczoną.

(c.d.n.) ***Krzysiek Dudek***













NUMERY ARCHIW

AMIGA 3
COMPUTER STUDIO 1997
GRY
Chaos Engine 2
Tiny Troops
Najprostsza droga do Internetu
UŻYTKI
SPRZĘT
Blizzard 1230
Drukarka HP 690

AMIGA
COMPUTER STUDIO
LIPIEC '97
GRY
Big Red Adventure
Golem
Test kart GFX!
SPRZĘT
Omnipen
Programy pakujące
ShapeShifter

AMIGA 6
COMPUTER STUDIO 1997
GRY
Test obudowy E/Box 1
UŻYTKI
ImageFX 2.6
Opus 5.5
Przegląd playerów
Flyin' High

AMIGA 7
COMPUTER STUDIO 1997
GRY
Strangers
TFX
Test karty Cyberstorm PowerPC
Przegląd emulatorów Commodore 64
UŻYTKI
KONTYNUACJA PRZEBOJU!
Trapped 2

AMIGA 5
COMPUTER STUDIO 1998
CENA 3,80 zł
Obduction
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie...
Myst
Pełne rozwiązanie + demo na CD!
PowerPC Corner
Opisy programów pod PPC!
CZYM TO SIĘ JE?
UŻYTKI
Scene Explorer 2
MPEG Audio
Asystent Pro 2
MP3

AMIGA 6
COMPUTER STUDIO 1998
CENA 3,80 zł
Double Agent
Spy vs Spy na nowo
6th Sense Investigation
Nareszcie przygodówka
OnEscapee
Pełne rozwiązanie
Foundation
Najlepsza strategia od czasu Settlers
UŻYTKI
Voyager 2.95
YAM 2
SZKOLIMY SIĘ
Art Effect, Blitz Basic, MIDI, HTML
GENETIC SPECIES

AMIGA 7-8
COMPUTER STUDIO 1998
CENA 3,80 zł
Ciemna Strona
Pełne rozwiązanie
Virtual Karting 2
Stare wyścigi w nowym opakowaniu
Amiga Show 98
Relacja z targów
UŻYTKI
IDE-Fix
AmiLab 2
SPRZĘT
Kontroler Elbox
Porównanie osiągów procesorów
NARESZCIE PEŁNA WERSJA!
QUAKE

Edycja CD
AMIGA 2
COMPUTER STUDIO 1999
CENA 18,99 zł
UŻYTKI
Backbone
YAM2NN
MakeCD
Air Mail
Fusion 3.1
Reflections PPC
Raytracing na Palerze!
Perfect Tower
Obudowa do A1200
Internet w TV
Dostępny już w Polsce!
Olo Fight

Edycja CD
AMIGA 3
COMPUTER STUDIO 1999
CENA 18,99 zł
CyberGraphX 4
Najnowsza wersja pakietu!
UŻYTKI
WebVision
YAM 2.0
Contact Manager
Heretic
Strona WWW
Jak zainstalować na serwerze?
ZIP 100
Test urządzenia
Opus Magellan II

Edycja CD
AMIGA 4
COMPUTER STUDIO 1999
CENA 18,99 zł
Wypalamy płytki
Heretic i Hexen
Civilization II
UŻYTKI
MakeCD
PGP

ALNE TANIEJ!!!



















ZAMÓW – JESZCZE ZDĄŻYSZ!

Archiwalne numery ACS z płytą CD. Można zamawiać numery pojedynczo lub w kompletach. Cena dowolnego numeru ACS wynosi tylko 10 zł + 2 zł koszty wysyłki. Zamawiając kompletami (po 3 dowolne numery) płacisz jedynie 15 zł + 3 zł koszty wysyłki. Dowolny numer bez CD kosztuje tylko 2 zł + 1,50 zł za wysyłkę.

Aby otrzymać wybrane numery należy wypełnić standardowy, czerwony przekaz pocztowy, dokonać wpłaty na adres redakcji – **ACS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.** Na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencje, napisz wyraźnie co zamawiasz.

KUPIĘ

Kupię Amigę 1200 OS 3.1, HDD, CD-ROM, osprzęt i oprogramowanie. Ewentualnie modem, karta turbo, drukarka. Oferty z dokładnym opisem i ceną proszę kierować pod adres: Konrad Potasiek, Zamość 3, 98-160 Sędziejowice, woj. Łódzkie.

SPRZEDAM

- Amiga 1200 w obudowie MICRONIK, stacja dyskietek, zasilacz 200W, CD-ROM x 8 Toshiba, HD Caviar 540 MB + oprogramowanie DTP + emulator MACa, kieszeń na HD, karta Apollo 1240/40 + 32 MB RAM + podstawka (na gwarancji), rozszerzenie pamięci ELBOX 4MB + zegar, monitor kolorowy ADAX, drukarka STAR LC24/200 COLOR, adapter IDE 4 urządzenia (Elbox), klawiatura MICRONIK, mysz, 150 dyskietek + pudełka + oryginalne oprogramowanie, książki, czasopisma, duży wybór CD-ROMów. Cena 1700 zł. Rafał Kusz, 05-200 Wołomin, Al. Armii Krajowej 64 bl.2 m.20. Tel. domowy (0-22) 776-35-50, tel. kom. 0-604-245-737

- 100 czystych dyskietek 5.25" Fuji – nowe, fabrycznie pakowane. Cena 35 zł. Piotr Filipowski, ul. Szopkarzy 2/45, 31-228 Kraków, tel. (0-12) 415-13- -06

- Oryginalne dyskietki na Amigę 500/600/1200. Cena za dyskietkę 1.50 zł oraz koszty wysyłki. Mariusz Glosa, Al. Niepodległości 612/1, 81-855 Sopot, tel. 0- -602-88-67-87

- Oryginalne gry oraz nawiążę kontakt z Amigowcami. Szymon Heidrich, ul. Wojska Polskiego 126/26, 86-100 Świecie, tel. (0-52) 33-14-772

- Amigę 500, 1 MB RAM, mysz, joystick, zasilacz, 20 oryginalnych gier, pudełko. Cena 150 zł., do negocjacji. Szukam gołej Amigi 1200 do 300 zł. Łukasz Tychowski, ul. Piaskowa 3a/7, 59-724 Osiecznica, woj. jeleniogórskie

- Amigę 1200, 10 MB RAM, HDD 850 MB, CD-ROM x4, VBS, płyty kompaktowe, dyskietki, literatura – cena 990 zł.; Microcosm – 20 zł.; ACS + Cover 7/97, 2/98 – 7 zł./szt.; scandoubler zewnętrzny – 290 zł. (na gwarancji). Adam Filipowicz, ul. Kacza 4, 30-735 Kraków, tel. (0-12) 653-03-08

- Amigę 1200, HDD 1.3 GB Seagate, CD-ROM x24 Hitachi, obudowa Infinitiv Tower, zasilacz,klawiatura, płyty kompaktowe, dyskietki, gazety, monitor 14" Memorex tryb Pal. Cena 1300 zł. Robert Rosjan, ul. Morskie Oko 7/79, tel. (43-316) 81-88-508 Bielsko-Biała

- Amigę 1200, zasilacz 200 W, dyskietki, płyty kompaktowe, joystick, literatura, czarna mysz – cena 600 zł., do negocjacji; monitor Commodore 1084S (Amiga, PSX, Video) – 300 zł. Stan idealny. Dominik Krasnopiórkin, ul. Kraszewskiego 4a, 58-300 Wałbrzych, tel. (0-74) 257-61

- Amigę 1200, Kickstart 3.0, Apollo 030/40 Mhz, 4 MB RAM, dysk twardy 850 MB, CD-ROM x2, monitor Philips CM 8833 II. Całość za 1200 zł. Grzegorz Kwartnik, ul. Iwaszkiewicza 2/48, 39-100 Ropczyce, tel. (0-17) 22-17-657

- Amigę 1200, karta Elsat, 6 MB RAM, HD 3.5" Seagate 250 MB, 130 MB, CD-ROM x2, monitor Philips CM 8833 II, mysz, podkładka, sampler stereo Elsat, interface midi, joypad, 8 płyt kompaktowych, 80 dyskietek, Digibooster 1.7, literatura, przewody HD dodatkowo. Stan b. dobry, cena 1000 zł., pilne. Paweł Blaut, ul. Okrajek 8, Kaczorów, woj. dolnośląskie, powiat Jawor

- Amigę 1200, Kickstart 3.0, Elbox 1208 z SIMM 8 MB, HDD 340 MB z oprogramowaniem shareware, 2 mysze, 100 dyskietek, HD i CD kit. Cena za komplet 850 zł. Marcin Klemżyński, Ul. Mokra 17/39, 95-200 Pabianice, tel. (042) 214-76-68 (po g. 20)

- Amigę 1200, 10 MB RAM, dysk twardy, CD-ROM, zasilacz 200 W, monitor kolorowy, mysz, podkładka, joystick, 140 dyskietek (w tym oryginalne gry i programy użytkowe), płyty kompaktowe, ok. 100 czasopism i inna literatura amigowa oraz Amiga Genlock Pro – zestaw gotowy do prac video (czołówki, grafiki, animacje). Cena całości – 1300 zł. Dariusz Brzózka, ul. Górnicza 7, 43-525 Zebrzydowice, tel. (0-32) 469-27-03

- Amigę 1200, OS 3.0 Infinitiv, zasilacz 200 W – cena 850 zł.; karta PCC 603e, 200 MHz + 040 25 MHz – 1500 zł.; 32 MB RAM – 150 zł.; oryginalna obudowa – 15 zł.; Amiga od A do Z – 45 zł.; Program dla Kowalskiego – 30 zł. Przemysław Kołota, ul. Makowa 3/15, 62-502 Konin 4, tel. (0-63) 245-06-23

- Amigę 1200, HD 400 MB, 6 MB RAM, monitor, zewnętrzna stacja dysków, oprogramowanie shareware, 30 płyt kompaktowych, CD-ROM x4 (uszkodzony kabel łączący CD-ROM z komupterem), gratis C-64. Cena 800 zł. Morąg, tel. (0-8985) 48- -75

- Amigę 1200 w obudowie od PC, zasilacz 200 W, HD 1 GB Caviar, CD-ROM x8 Mitsumi, Elbox 30/40 8 MB, obudowę klawiatury z interface Micronik, monitor kolorowy z filtrem, 100 dyskietek, VBS z oryginalnymi grami i programami użytkowymi, sampler mono, kilka czasopism z coverami, 3 joysticki, mysz. Najlepiej w całości, cena 1950 zł., do negocjacji. Janusz Wojciechowski, ul. Podchoinki 3, 19-206 Rajgród

- Amigę 1200, Kickstart 3.0, angielska klawiatura, mysz, joystick, zasilacz, oryginalne oprogramowanie z pakietu Desktop Dynamite z podręcznikami, pokrywa na klawiaturę, podkładka, kilka dyskietek z oryginalnymi programami i grami. Cena 550 zł. Ewentualnie w komplecie z HD Caviar 635 MB z dość bogatym najnowszym oprogramowaniem za ok. 820 zł. Michał Wasiucionek, ul. Boenigka 40/8, 10-686 Olsztyn, tel. (0-89) 541-51-78 (po g. 18)

- Amigę 1200 Magic, OS 3.1 – cena 350 zł.; karta Apollo 1240/33 MHz z 32 MB EDO – 750 zł.; dysk Seagate 1 GB – 200 zł.; CD-ROM x2 Sony – 35 zł. Razem lub osobno, możliwość negocjacji cen. Marcin Malinowski, ul. Lipowa 168/30, 17-200 Hajnówka, tel. (0-85) 684-20-84

- Amigę 1200 Tower Elbox, HDD 540 MB, CD-ROM x12, Kickstart 3.1, 8 MB FAST RAM, monitor kolorowy Philips ze wszystkimi akcesoriami i czasopismami, ponad 200 oryginalnych gier (w tym nowości) i programów użytkowych ze starą klawiaturą Amigi 1200 i zasilacz. Cena kompletu 2500 zł., do negocjacji. Marcin Piskorz, ul. Murowianka 6/7, 32-700 Bochnia, tel. 61-168-49

- Amigę 1200 Micronik Tower – cena 750 zł.; Blizzard 1220, 4 MB – 140 zł.; HDD Seagate 630 MB z oprogramowaniem graficznym i do video – 170 zł.; CD-ROM x6 – 80 zł. W całości 990 zł. SCSI-2 do Apollo 1230/40/60 (gwarancja, testowana) – 180 zł.; 20 płyt kompaktowych z oryginalnym oprogramowaniem graficznym i do video o wartości 500 zł. Sprzedam za 200 zł. Jan Borkowski, ul. Sawickiej 5, 89-400 Sępólno Kr., tel. (0-52) 388-58-01 (po południu)

- Amigę 1200, 060/50 MHz, 18 MB RAM, HDD 850 MB, CD-ROM x8, dodatki - 1990 zł.; scandoubler zewnętrzny – 290 zł. Adam Filipowicz, ul. Kacza 24, 30-735 Kraków, tel. (0-12) 653-03-08

- Amigę 1200, dodatkowy zasilacz i kabel do HD – cena 600 zł.; karta turbo Apollo 1240/40 MHz, SIMM 32 MB – 850 zł.; monitor Commodore 1084S (Amiga, PSX, Video) – 300 zł.; dysk twardy Seagate 3.2 GB z oryginalnym oprogramowaniem – 400 zł. Stan idealny. Dominik Krasnopiórkin, ul. Kraszewskiego 4A, 58-300 Wałbrzych, tel. (0-74) 257-61

- Amigę 1200, zasilacz 200 W, mysz, rozszerzenie pamięci Elbox 1208 8 MB RAM, koprocesor 6882 20 MHz, CD-ROM x12, twardy dysk 3.5", okablowanie, oprogramowanie shareware, literatura. Cena 1100 zł., do negocjacji. Tel. (0-95) 7321-028 (po g. 20), e-mail: bennytft@mail.free.com.pl

KONKURS

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery.

Dzisiejsze pytanie brzmi: JAKA FIRMA WYDAŁA GRĘ TRAUMA ZER0?

A nagrodą jest: czteropłytowa składanka AMINET SET 8!



Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów: autorem gry Virtual Grand Prix jest Paolo Cattani.

Szczęśliwcem, do którego powędruje pocztą gra GUNBEE F99, jest Grzegorz Malta (Wodzisław Śl.).

Gratulujemy

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

ACS Cover CD 7/99

Od tego numeru postanowiliśmy gruntownie zmienić koncepcję naszego CoverCD. Zmiany te obejmują głównie inny układ katalogów (mamy nadzieję, że bardziej przejrzysty) i nieco inny dobór materiałów. Każdy ACS coverCD zawierał będzie od teraz indeks, dzięki któremu będziecie mogli szybko znaleźć potrzebne dane. Dodatkowo będziemy przykładali szczególną uwagę, by opisywane w piśmie gry i programy znalazły się na naszym krążku, tak aby magazyn i płytka nawzajem się uzupełniały. Przejdźmy do części zasadniczej:



CZYTELNICY ZONE 3,6 MB

Ten katalog jest kompilacją Waszej radosnej twórczości. Nadesłane przez Was prace są składowane w tym właśnie miejscu, niezależnie od tego czy są to moduły muzyczne, obrazki, animacje, gry, programy, wizerunki Workbencha itp.

GRY 181,6 MB

Komercja

FOUNDATION – zestaw dodatków do gry. Znajdziecie tu między innymi dokładną instrukcję w formacie HTML, tips&tricks, sample oraz update do wersji 1.24c.

IMPERATOR – długo oczekiwane anglojęzyczne demo niezłej strategii, której akcja toczy się w czasach Imperium Romanum. Mówiąc krótko – dziel i rządź!

MOONBASES – najnowsze demo strategii RTS. Działa zarówno na AGA, jak i kartach GFX.

T-ZERO – preview opisywanej w tym numerze strzelaniny ze stajni ClickBOOM.

THALIMAR – LAND OF CHAOS – wczesne demo rolpleja utrzymanego w stylu niezapomnianego Ishar. Autorzy – polska grupa Insomnia – zalecają kilka mega Fastu i procesor 030.

THE LAST SEAL – wersja demonstracyjna długo zapowiadanej przygodówki point-n-click.

THE PROPHET – ta gra Alive Mediasoft niedawno trafiła na półki sklepów. Dla niecierpliwych – demo. Ale czy jest się do czego spieszyć? Oceńcie sami!

VIRTUAL GP – najnowsze demo trójwymiarowych wyścigów Formuły 1. Demo uruchamia się także na kartach GFX (niestety, układy 3D leżą odłogiem). Do poprawnego działania demo wymaga przyporządkowania (assign) urządzenia VGP_DATA: do katalogu, w którym się znajduje.

Shareware

A. MONOPOLY – świetna gra planszowa przeniesiona w komputerową rzeczywistość.

ADESCENT PPC-W3D – najnowsza wersja amigowego portu Descenta. Do uruchomienia potrzebuje danych z pecetowej wersji tej gry. ADescent wymaga PowerPC i karty GFX ze sprzętowym 3D. Efekt współdziałania gry z PPC i Premedią 2 możecie obejrzeć w katalogu „_screenshots".

AMOEBA INVADERS – jeśli ten tytuł nic Wam nie mówi, natychmiast odpalcie tę gierkę, by poczuć moc klasyka gier komputerowych!

HALLENTURNIER – najnowsza produkcja Frey United Software, twórców m.in. PSV i Santa Monica. Tym razem to także menedżer piłkarski ale w innym wydaniu.

JAMES BOND – wciel się w postać Dżeymsa Błonda! Oto przygody agenta 007 - czyli strzelanina z widokiem z góry w wydaniu dla kilku graczy. Na okrasę trochę dodatków do tej gry.

LORD OF ALCANDRIA – przygodówka point-n-click, w której główną rolę gra... kościotrup.

MARRYAMPIC – był sobie onegdaj taki teleturniej Dublet, w którym należało znajdować na planszy pary identycznych obrazków. Ten opis jak ulał pasuje do Marryampic.

PACOMIX 2 – opisywana w poprzednim numerze pełna wersja gry logicznej (plus edytor poziomów). Uwaga: ogromna dawka grywalności!

STARFIGHTER – najnowsza wersja demonstracyjna kosmicznej strzelaniny.

WOLFEN DOOM – zestaw poziomów do Dooma 2 wykonanych na podstawie Wolfensteina 3D. Aby móc cieszyć się tymi poziomami musicie skorzystać z plików z pecetowego Dooma oraz z amigowego portu tej gry (ADoom i DoomAttack znajdziecie na tym coverCD).

Screeny

ADESCENT PPC-W3D, NIGHTLONG, PAYBACK, PHOENIX, WIPEOUT 2097.

JABCOK 42 MB

Na tym coverCD, w dziale dla emulatorów Macintosha znajdziecie dema: **ASTERAX, BRYCE 2, KIDS ARCADE, ACROBAT READER 3, X-WING.**

PROGRAMY 262,5 MB

Komercja

AMIRC 3.1 – najnowsze demo najlepszego amigowego klienta IRC.

AWEB 3.2 – najnowsze demo jedynej do niedawna przeglądarki WWW współpracującej z JAVĄ + parę przydatnych dodatków.

BURNIT! 2.20, MAKECD 3.2b i **MASTER ISO 2** – to propozycje dla posiadaczy (bądź przyszłych posiadaczy) nagrywarek CD-R(W) podpiętych do Amisi.

CONTACT MANAGER 1.5 – nowe demo organizera adresów internetowych. Najnowsze amigowe przeglądarki WWW mają opcję współpracy z tym programem, więc na pewno warto go poznać.

EXTREME 1.5 – pamiętacie grę Super Stardust i świetne efekty tuneli? Przy pomocy Extreme możecie tworzyć podobne rzeczy oraz całą masę innych zadziwiających efektów. Program ten na pewno pokochają spece od DTV!

KID PIX – tak zwanych programów dla dzieci jest na Amidze raczej niewiele, dlatego zainteresowane osoby na pewno z radością powitają pakiet malarski dla powyższej klienteli.

MICRODOT-II – jeden z najlepszych programów pocztowych. Jego zasadniczą wadą jest fakt, że trzeba za niego zapłacić (w odróżnieniu od YAMa). Mimo wszystko warto zapoznać się z jego możliwościami.

VIDEO FX 2.0 – demo programu, który (jak nazwa wskazuje) służy do tworzenia efektów wizualnych.

Shareware

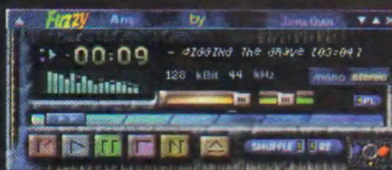
AMIBROKER 3.12 – demo najlepszego programu do analizy giełdowej.

AMIGAAMP 2.6 i **AMPLIFIER 1.55** – programy do odtwarzania muzyki w formacie MP3 + kilka dodatków.



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z twardym dyskiem i czytnikiem CD–ROM, jednak niektóre z zapisanych





AMI GAMEBOY, AMI MASTERGEAR i AMI MSX2 – to PEŁNE wersje emulatorów konsol!
AMP 1.22 – nowa wersja playera filmów MPEG/AVI/FLI/QuickTime. Wymaga PowerPC.
ART EFFECT-FILTRY – zestaw filtrów i operatorów do tego programu graficznego.
AUDIO EVOLUTION 2.08 – program do obróbki i edycji sampli. Niektóre z pluginów dostarczanych z tym programem wymagają PowerPC.
CYBER MAGIC – modułowy blanker dla systemu CyberGraphX. Niektóre moduły korzystają z dobrodziejstw Warp3D!
DELI 14-BIT GENIE 4.10 – niesamowity dodatek do odtwarzacza modułów - DeliTrackerall. Generuje w czasie rzeczywistym takie efekty jak echo, hall, itp. Możecie skorzystać także z panningu, antialiasingu i dźwięku 3D. Musicie to usłyszeć! Dodatkowo na płytce znajdziecie samego DeliTrackerall i dodatki do niego.
DC240 i DIGI CAM – programiki do obsługi modnych ostatnio aparatów cyfrowych.
DIGI BOOSTER PRO 2.21 – najnowsze demo rozbudowanego trackera. Ta wersja może już korzystać z dobrodziejstw AHI-PPC.
FLASH ROM 1.2 – program współtwórcy znakomitego MakeCD – Patricka Ohly. Dzięki niemu możliwy jest update FlashROMu w urządzeniach SCSI i ATAPI. Aktualna wersja obsługuje na razie jedynie nagrywarki CDRW firm Plextor i Yamaha.
FXFORGE-FILTERS – filtry do wykorzystania z programem FX Forge (z pakietu ImageFX).
FTRANS API 1.1 – musicie przetłumaczyć jakiś tekst? Skorzystajcie z internetowego translatora w połączeniu z tym programem.
GUI EXTENSION 1.75 – multi-extensions do AMOSa pozwalające tworzyć programy korzystające z Intuition, kart GFX, Internetu i multitaskingu!
HTTP RESUME 1.7 – najnowsza wersja nieocenionego programu dla każdego internauty. Gdy z różnych przyczyn ściąganie pliku z sieci zostanie przerwane, do akcji wkracza HTTP RESUME i dokańcza operację.
ICONIAN 2.98r – pełna wersja najlepszego edytora ikonek! Pracuje także z NewIcons.
IMAGE ENGINEER 3.41 – demo niezłego programu do obróbki grafiki.
LAME 3.1 – najlepszy niekomercyjny encoder MP3. Wymaga 040, 060 lub PowerPC.
MAME 3.6b2– najnowsza wersja multiemulatora automatów do gry. Wymaga PowerPC.
MATH SCRIPT 3.2 – najnowsza wersja programu do tworzenia wzorów równań matematycznych na potrzeby DTP + kilka dodatków.
MULTI USER 1.8 – pakiet zamieniający Twoją Amigę w system dla wielu użytkowników, którego administratorem będziesz oczywiście Ty!
MYSNES i WARPSNES 4.0 – to najnowsze wersje emulatorów konsoli SuperNintendo. MySNES wymaga szybkiej Motorolki, natomiast WarpSNES działa jedynie na PowerPC.
MYSTIC VIEW 1.0 – świetna przeglądarka do obrazków. Mnóstwo bajerów!
OPUS5-THEMES – kilka tematów do Opusa5.
PERFECT PAINT 1.1 – nowa wersja programu malarskiego dla posiadaczy kart GFX.
PGP – amigowy port programu do szyfrowania.
RTGOES WARPOS – szybka procedura c2p dla pakietu RTG Master. Wymaga WarpOS.
YAM EXPANSION 2.5 i AFM 3.0 – to propozycje dla ściągających pliki z Aminetu via email.
YAM 2.0 – nareszcie jest! Długo oczekiwana pełna wersja najlepszego (a przy tym darmowego) programu pocztowego!
TRUE REALITY – najnowsza wersja emulatora konsoli Nintendo 64. Zgodnie z zapewnieniami autora, ta wersja programu umożliwia już uruchomienie między innymi gry Mario 64! Wymagania: PowerPC i zainstalowany pakiet MESA do obsługi 3D.
TTF.LIBRARY i TYPE1.LIBRARY – biblioteki, dzięki którym będziecie mogli używać w swym systemie czcionek TrueType i Postscript Type 1.
VISION FX – wersje demonstracyjne modułów do programu ImageFX, korzystających z PowerPC. Dobre, bo polskie!
VISUAL ENGINEERING – zestaw skryptów do programu Image Engineer.
VISUAL PREFS 1.5b – najnowsza wersja programu do zmieniania wyglądu Workbencha + dodatki.
W95 UNLZX – coś dla tych, którzy zmuszeni są rozpakowywać archiwa LZX pod Wingrozą 9x.
WZONKA-LAD 1.01 – najnowsza wersja najlepszego chyba emulatora konsolki Game Boy.
• Oraz wiele innych + najnowsze oprogramowanie antywirusowe, datatypes, biblioteki i dodatki do Opusa5.

RÓŻNE 26,9 MB

Trzy zdjęcia AmigiNG, podkłady na Workbench, zbiór ikon GlowIcons/NewIcons/MagicWB i inne drobiazgi.

SCENA 113 MB

Tym razem prezentujemy Wam zestaw troszkę starszych produkcji scenowych, co nie oznacza, że mniej ciekawych. Większość scenowego stuffu została zebrana i dostarczona przez członków grupy Decree.

W ACS 51 KB

Materiały związane ze Szkółkami: MUI i Truetype.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Zapraszamy do przysyłania na nasz coverCD (pocztą lub via email) wyników Waszej twórczości. Warunkiem zwrotu przysłanych pocztą dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkiem.

WAŻNE!

• Płyta przeznaczona jest dla Amig z twardym dyskiem (korzysta z zasobów partycji systemowej). Nie jest bootowalna.
• Wszystkie programy na krążku są rozpakowane i gotowe do zainstalowania na twardym dysku. Nie zmieniamy zawartości i formy pakietów nadanej im przez autorów.
• Aby ułatwić przeglądanie danych z poziomu Workbencha, w katalogu _Tools znajduje się zestaw programów do wyświetlania/odgrywania.
• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

ACS COVER CD 7/99

AMIGA COMPUTER STUDIO

DEMA UŻYTKÓW
AmIRC 3.1 • A-Web 3.2 • BurnIt! 2.20 • MakeCD 3.2b • MasterISO 2 • Extreme 1.5 • Contact Manager 1.5 • Kid Pix • YAM 2.0 • Microdot-II • VideoFX 2 • AmiBroker 3.12 • AMP 1.22 • AmigaAMP 2.6 • Amplifier 1.55 • WarpSNES 4.0 • Wzonka Lad • Image Engineer 3.41 • Lame 3.1

DEMA GIER
T-zer0 • Imperator • Thalimar • The Last Seal • Star Fighter • The Prophet • Virtual GP • Moonbases • Hallenturnier • Wolfen Doom • James Bond

2 w 1 ŚWIETNE PISMO I SUPER COVER!

T-ZER0

SOFT NA MACA
Asterax, X-Wing, Bryce 2, Kids Arcade, Adobe Acrobat Reader

DODATKOWO
Opus5 Themes • Zestaw ikonek Glow/NewIcons i MagicWB

Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE PATCHE, DODATKI I INSTALERY DO GIER

ACS COVER CD